Abad Pancer
Titisan Agung

Pancer Kamulan adalah sebuah wilayah yang terbagi menjadi 5 bagian yaitu Pancer, Ringin Sewu, Setra Gandamayit, Setra Geni, dan Bukit Kiskenda, serta dihuni oleh berbagai macam makhluk seperti Ksatriya (Manusia), Wanamarta, Jatayu, Kurawa (Manusia), Raksasa, dan Dedemit. Masing-masing bagian wilayah tersebut dipisahkan oleh sungai yang sangat besar dan luas bernama Segoro Kalen atau lebih dikenal dengan nama Sungai Tirtapawitrasari. Konon kabarnya, sungai ini bermata air di Gunung Mahameru, di bagian wilayah Pancer dan terpancar dari sebuah Mahkota yang berwarna keemasan bernama Mahkota Tirtapawitrasari. Mahkota inilah menjadi simbol kekuasaan di kawasan Pancer Kamulan.

Selain itu, Pancer Kamulan juga terkenal akan nuansa gaib bulan purnama dimana disetiap malam bulan purnama tiba, secara gaib, di lereng-lereng Mahameru bermunculan tongkat yang terbuat dari kayu jati dan memiliki pancawarna gaib yang sangat kuat. Para penghuni Pancer Kamulan sering menyebutnya Tongkat Tirtapawitrasari. Tongkat inilah yang sering mereka cari dan mereka perebutkan. Karena tongkat ini memiliki aura gaib yang dapat memperluas wibawa gaib daerah kekuasaan yang mereka miliki sebagai simbol kejayaan kerajaan.

Suatu ketika Bathara Guru bersabda kepada seluruh penghuni Pancer Kamulan yang isinya sebagai berikut " *Dilarang keras bagi semua penghuni Pancer Kamulan untuk terlena dalam kabut cita-cita. Karena sebagian besar waktu kalian terbuang percuma hanya digunakan untuk melamunkan dan memikirkan masa depan tanpa menyadari bahwa sesungguhnya masa depan selalu datang setiap hari* ". Larangan tersebut dilanggar sehingga alam di sekitar Pancer Kamulan murka. Kemurkaan alam Pancer Kamulan mempengaruhi jiwa segenap penjuru penghuni Pancer Kamulan. Sehingga yang timbul kemudian adalah peperangan, penderitaan, dan kesengsaraan. Dan celakanya lagi, mereka semua tidak ingat sama sekali dari mana datangnya air yang selama ini selalu mengairi kehidupan mereka. Bahkan masing-masing pihak merasa paling benar bahwa hanya air yang mengalir melalui daerahnyalah yang benar-benar asli berasal dari sumber air abadi.

Peperangan seperti yang telah terjadi di Kurusetra tidak dapat dihindari lagi. Dan sejak saat itu, Jagad Pancer Kamulan sering disebut-sebut juga Jagad Raya Kurusetra. Mungkin sudah takdirnya seperti itu. Selama ada kebaikan dan kejahatan, mungkinkah ketentraman tidak akan pernah terjadi ? Hanya saja, masing-masing pelaku yang terlibat harus bisa menyadari, untuk apa dan untuk siapa mereka melakukan semua itu.

Selama tiga purnama,
Bathara Guru turun dari singgasananya,
Memberi restu kepada para Raja ...

Sampai suatu masa selama tujuh purnama,
Bathara Guru bersabda :

" Barangsiapa telah memasuki Puncak Mahameru
Dia tidak akan dapat mengingkarinya
Sampai suatu masa ...
dimana masa perebutan Mahkota telah sirna.

Dan barangsiapa telah berhasil menunjukkan kesaktiannya
diantara para Raja Purnama,
serta empat puluh lebih Raja bersujud di Puncak Nirwana

Tiga Bathara yang ada di atas sana
akan bersedia menyanyikan dua kidung pujiannya
dan memberikan berbagai macam sesajinya,

Dan seketika itu pula ... Mahkota Tirtapawitrasari akan berada dalam pangkuannya ...

Berada dalam pangkuannya selama aku turun dari Singgasana
Dan akan sirna ketika aku bersabda. "

Setidaknya,
Raja dengan ratusan ribu keping emas,

dengan tulus ikhlas menghadiri perayaan tujuh purnama.

Genderang hukum rimba akan selalu bergema di perayaan tujuh purnama,
sampai suatu masa tiga purnama telah tiba.

Perkenalan ...

Kurusetra adalah Game Strategi Online Multiplayer berbasis WEB, WAP pertama di Indonesia. Anggap saja Kurusetra adalah sebuah dunia (jagad raya) virtual. Disini, anda menjadi salah satu salah satu pemimpin kerajaan di Kawasan Pancer Kamulan yang tertantang untuk menjadi seorang pahlawan kerajaan dimana kejayaan dan ketenaran adalah cita-cita anda sebagai seorang raja.

Jalannya permainan ...

Tipe Permainan : **Strategi, Pergantian Waktu**
Bentuk Permainan : **Membangun Peradaban, Perang, dan Kerjasama**

Permainan ini akan disetting dalam jangka waktu 2-3 bulan. Setiap 2-3 bulan sekali, permainan akan direset kembali. Anda akan mengetahui bahwa jalannya waktu di Jagad Raya Kurusetra akan terasa lebih cepat. Dalam versi 3.80 ini, 1 hari Jagad Raya Kurusetra = 1 jam waktu kita yang sebenarnya. Dan 1 bulan Jagad Raya Kurusetra = 24 hari (Pukul 12:00 WIB merupakan pergantian bulan di Jagad Raya Kurusetra). Sebagai contoh dalam permainan, jika anda melihat penunjuk waktu "*Paduka ... pasukan anda akan segera datang dari pertempuran 20 hari lagi*", ini berarti bahwa pasukan tersebut akan datang 20 jam lagi.

Keterangan lebih lanjut : jika anda membangun sebuah bangunan pada pukul 10:15 (waktu yang

sebenarnya), dan muncul pesan bahwa bangunan akan selesai misalnya dalam waktu 2 hari (waktu permainan), maka bangunan anda akan selesai pada pukul 12:00 (waktu sebenarnya). Jadi, anda membangun pada pukul 10:15 ataupun 10:12 tidak akan berpengaruh, hasilnya akan tetap sama yaitu bangunan akan selesai pada pukul 12:00. **Ini berlaku untuk beberapa kegiatan di Jagad Raya Kurusetra seperti melatih pasukan, membangun, eksplorasi, dan pengaruh dari aji-ajian**.

Waktu di dalam Jagad Raya Kurusetra akan terus berjalan dan semua makhluk yang ada di dalamnya akan tetap menjalankan tugasnya meskipun anda sebagai pemimpin kerajaan sedang tidak berada di tempat (tidak login). Semua sumber daya kerajaan akan bertambah atau berkurang secara otomatis sesuai dengan kemampuan dan segala kejadian yang menimpa kerajaan masing-masing. Namun jangan khawatir apabila jika anda sedang tidak login dan tiba-tiba pasukan musuh datang menyerang. Secara otomatis pasukan anda akan mempertahankan kerajaan anda. Tentunya anda juga harus membangun pertahanan sebaik mungkin.

Memulai permainan ...

Pertama-tama, anda akan ditempatkan di sebuah kawasan tertentu secara acak dan selama 3 bulan (waktu permainan) berada dalam **Perlindungan Bathara Guru**. Kawasan tertentu tersebut kita namakan **Dewan Raja**. Masing-masing Dewan Raja

berisi 20 kerajaan dan ditandai dengan kode kawasan tertentu.
Misalnya saja : Dewan Raja **[2:5]**, anggap saja Dewan Raja tersebut berada pada koordinat **2** dan **5**.

Perlu diingat bahwa, anda tidak hanya berkewajiban membangun sebuah kerajaan hanya dengan tujuan untuk ambisi ketenaran pribadi. Namun anda juga dituntut untuk bersama-sama dengan kerajaan tetangga membangun Dewan Raja menuju kejayaan di Jagad Raya Kurusetra. Dengan demikian, kekompakan tim dalam sebuah Dewan Raja sangat dibutuhkan.

Hal pertama yang sangat penting dilakukan adalah menentukan seorang pemimpin Dewan Raja yang kami sebut dengan nama **Sesepuh**. Sesepuh terpilih dengan cara voting seluruh anggota Dewan Raja. Sesepuh terpilih adalah yang berhasil memperoleh pengumpulan suara sebesar 50 % + 1 dari total suara yang ada. Untuk itu, segeralah anda memilih Sesepuh. Karena tanpa adanya Sesepuh, Dewan Raja anda tidak akan dapat berbuat banyak di Jagad Raya Kurusetra. Perhitungan dan penentuan Sesepuh dilakukan di setiap pergantian hari Jagad Raya Kurusetra.

Dengan modal awal beberapa sumber daya kerajaan ketika pertama kali mendaftar, diharapkan anda dapat menentukan strategi awal yang tepat. Kesalahan disaat-saat awal akan berakibat buruk di masa yang akan datang. Dan itu semua tergantung pada kemampuan dan visi anda sebagai seorang pemimpin.

Perlindungan Bathara Guru ...

Pertama kali bermain, anda harus membangun dan memperkuat diri terlebih dahulu. Di saat-saat awal anda masih belum kuat. Untuk itulah pemain yang bermain di awal permainan diberi kekuatan perlindungan dari **Bathara Guru** selama 3 bulan pertama (3 x 24 hari waktu permainan = 3 hari waktu sebenarnya).

Selama 3 bulan pertama tadi anda tidak dapat menyerang dan diserang. Selain itu anda juga tidak dapat menyerang dan diserang dengan aji-ajian maupun menyusup dan disusupi telik sandi. Masa-masa itu adalah masa-masa yang damai bagi kerajaan anda.

Namun anda masih dapat melakukan beberapa kegiatan seperti :
- Mengirim/menerima surat
- Melihat-lihat isi Jagad Raya Kurusetra
- Melihat rumor Dewan Raja
- Memilih Sesepuh
- Mengirim/menerima bantuan
- Aktif di forum Dewan Raja
- Membangun/menghancurkan bangunan
- Eksplorasi
- Mempelajari Ilmu Pengetahuan
- Melatih/memecat pasukan
- Merapal aji-ajian yang ditujukan untuk diri sendiri
- Membantu pembangunan Jimat Dewan Raja

Siapa yang kemungkinan besar akan menjadi yang terbaik ?

Hanya mereka yang sering login dan rajin mengurus kerajaannya lah yang kemungkinan besar akan menjadi yang terbaik. Tentunya dengan menerapkan strategi yang tepat.

Makhluk

Di dalam Jagad Raya Kurusetra, terdapat beraneka ragam makhluk dan antara satu dengan lainnya memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Kemampuan anda dalam mengolah dan memimpin makhluk tersebut akan sangat menentukan keberhasilan anda untuk menjadi yang terbaik di Jagad Raya Kurusetra. Makhluk-makhluk tersebut antara lain :

- Ksatriya
- Wanamarta
- Jatayu
- Kurawa
- Raksasa
- Dedemit

Karakteristik Makhluk

Ksatriya, merupakan makhluk yang paling cerdas, suka berdagang, dan hidup makmur di dataran rendah. Dengan ketrampilannya tersebut, Ksatriya merupakan makhluk yang paling kaya dan makmur di Jagad Raya Kurusetra.

Wanamarta, merupakan makhluk yang hidup di hutan belantara yang sangat lebat dan dipenuhi dengan aura-aura gaib. Mereka memiliki daya bertahan dan kekuatan gaib yang luar biasa. Sangat susah menandingi kemampuan dan kekuatan gaib mereka.

Jatayu, merupakan makhluk yang memiliki kemampuan terbang dan hidup di dataran tinggi gaib dimana makanan, daun lontar, dan menyan tumbuh dengan suburnya. Makhluk ini memiliki tingkat keagresifan menyerang yang sangat hebat. Dalam peperangan, kecepatan mereka sangat susah ditandingi oleh makhluk lain di Jagad Raya Kurusetra.

Kurawa, merupakan makhluk dataran rendah yang paling licik di Jagad Raya Kurusetra. Mereka memiliki kemampuan untuk melakukan operasi rahasia dan tindakan-tindakan licik lainnya yang sangat susah ditandingi oleh makhluk lainnya.

Raksasa, merupakan makhluk dengan wujud yang sangat besar dan mengerikan. Mereka memiliki bala tentara dengan kekuatan yang paling hebat dan menghuni daerah perbukitan karang yang terjal. Susah bagi makhluk-makhluk lainnya untuk menandingi kekuatan bala tentara mereka.

Dedemit, makhluk yang hidup di alam gentayangan ini merupakan makhluk yang tidak berpendidikan namun tidak membutuhkan makanan untuk tetap hidup. Di dalam setiap pertempuran, baik kalah atau menang, bala tentara mereka tidak akan pernah tewas. Kecuali jika mereka berhadapan dengan kaum Brahmana.

Ksatriya	Wanamarta	Jatayu

+ 40 % maksimum pengaruh di Ilmu Pengetahuan + 50 % efektifitas pengaruh daun lontar terhadap Ilmu Pengetahuan yang dipelajari - 50 % kecepatan mempelajari Ilmu Pengetahuan (lebih cepat) + 20 % pendapatan pajak per hari (waktu permainan) Harga bangunan 2x lipat lebih mahal	Tingkat kematian Resi kecil Kondisi fisik Resi sangat kuat (turunnya lebih sedikit, naiknya lebih banyak) + 50 % kehebatan Resi Kebutuhan menyan lebih hemat dan menguasai segala macam Aji-Ajian + 5 Danyang untuk setiap depa Luas Kerajaan Daya bertahan penduduk sipil dalam peperangan 2 x lebih hebat	+ 30 % kecepatan pertambahan populasi - 20 % waktu penyerangan (pasukan yang perang cepat kembali ke kerajaan) - 20 % kecepatan melatih pasukan (lebih cepat) + 20 % produksi sawah, menyan, dan daun lontar per hari (waktu permainan) + 75 % gaji pasukan (lebih mahal) Semua efek Benteng musuh yang diserang akan hilang jika yang menyerang adalah Jatayu

Kurawa	Raksasa	Dedemit
Tingkat kematian Telik Sandi kecil Kondisi fisik Telik Sandi sangat kuat (turunnya lebih sedikit, naiknya lebih banyak) + 50 % kehebatan Telik Sandi Satu-satunya makhluk yang dapat melancarkan operasi rahasia "Meracuni Populasi" dan "Merampok" - 20 % harga eksplorasi (lebih murah)	- 25 % kecepatan membangun bangunan (semakin cepat) + 10 % konsumsi makanan (lebih banyak) + 2 Jenderal Serangan spesial "Amarah Dasamuka *" Spesialisasi Ajian "Buto Kesurupan" (lebih mudah dirapal) Daya Serang/Bertahan Raksasa Alit + 1 - 50 % kehebatan Dukun dan Telik Sandi	Pasukan tidak ada yang mati dalam pertempuran (kecuali jika berhadapan dengan Karakter Brahmana) Tidak membutuhkan makanan - 70 % maksimum pengaruh di Ilmu Pengetahuan + 15 % kehebatan Telik Sandi dan Dukun - Setiap kali penyerbuan yang sukses berupa : merebut Tongkat Tirtapawitrasari, selalu disertai dengan "Kutukan Gandamayit *"

* Amarah Dasamuka merupakan serangan kombinasi dimana dalam serangan ini, kerajaan Raksasa dapat merebut tongkat, merampok kekayaan, dan pembersihan etnis sekaligus.

* Kutukan Gandamayit adalah pengaruh yang sangat buruk bagi sebuah kerajaan dimana :
1. Pendapatan dari pajak dan tambang akan berkurang - 25 %
2. Pengurangan poin Ilmu Pengetahuan jauh lebih besar daripada biasanya
3. Produksi menyan dan daun lontar akan berhenti (produksi = 0)
4. Pertambahan populasi dan pasukan alit juga akan berhenti (pertambahan = 0)
5. Seketika itu juga, sebagian kecil penduduk sipil juga tewas terbunuh

Kutukan Gandamayit ini hanya berlangsung selama 5 hari Kurusetra. Masa berlakunya bukan bersifat penambahan maupun penggantian (bukan seperti pengaruh aji-ajian). Kutukan Gandamayit ini hanya akan berlaku jika kerajaan yang diserang oleh Dedemit tadi tidak sedang mengalami Kutukan Gandamayit.

Karakter

10 jenis karakter yang dapat dipilih :

Pedagang : + 40 % pendapatan pajak per hari, - 40 % uang tercuri dari yang seharusnya berhasil dicuri oleh musuh
Petani : + 40 % produksi sawah per hari, - 40 % makanan tercuri dari yang seharusnya berhasil dicuri oleh musuh
Cendekiawan : + 25 % maksimum pengaruh di Ilmu Pengetahuan
Pekerja : - 25 % waktu membangun (mempercepat), - 50 % harga bangunan (mempermurah)
Tabib : - 20 % korban pertempuran dari jumlah korban yang seharusnya terjadi, + 20 % kecepatan pertambahan populasi
Panglima Perang : + 15 % daya bertahan, daya serang, dan perolehan tanah dalam pertempuran
Panglima Pasukan : - 20 % waktu melatih (mempercepat), - 30 % harga pasukan (mempermurah)
Perampok : + 50 % kehebatan Telik Sandi
Brahmana : Memiliki Keris Narada *, bonus daya hancur terhadap jimat, + 100 % kehebatan Resi/Dukun untuk merapal aji-ajian yang ditujukan ke diri sendiri
Penyihir : + 50 % kehebatan Resi/Dukun

* Keris Narada merupakan keris sakti yang selalu dimiliki oleh kaum Brahmana untuk menghadapi Dedemit dimana dengan memiliki keris tersebut, dia akan mampu membunuh pasukan Dedemit dalam peperangan (menyerang/bertahan) sebagaimana

makhluk bukan Dedemit lainnya. Selain itu, pemilik keris ini akan kebal terhadap Kutukan Gandamayit. Hanya saja, dengan adanya keris ini, dia tidak akan bisa melakukan semua aktifitas telik sandi dan aji-ajian yang ditujukan ke kerajaan lain. Kecuali Mata Elang Sakti, Mencuri Data Bangunan dan Pasukan.

Rangking

Di Jagad Raya Kurusetra, banyak sekali nilai-nilai yang dijadikan sebagai patokan kehebatan sebuah kerajaan, antara lain :

- Nilai Kerajaan
- Ketenaran
- Luas Kerajaan
- Nilai Perang
- Nilai Kurusetra
- Indeks Prestasi Kumulatif (IPK Kurusetra)
- Bintang Mahameru

Ketenaran kerajaan sangat penting anda miliki, karena peningkatan nilai ketenaran berarti peningkatan :

+ 2 % pendapatan pajak
+ 2 % produksi makanan
+ 2 % daya serang
+ 2 % daya pertahanan
+ 2 % kehebatan dukun
+ 2 % kehebatan telik sandi

Penambahan ini akan dilakukan setiap kali anda berhasil memperoleh gelar baru dengan perincian sebagai berikut :

Ketenaran	Gelar
1.501 - 2.000	Rangga/Nyai Rangga
2.001 - 3.000	Adipati/Nyai Adipati

3.001 - 4.000	Senopati/Nyai Senopati
4.001 - 5.000	Mahapatih/Nyai Mahapatih
5.001 - 6.000	Pangeran/Puteri
6.001 - ...	Raja/Ratu

Gelar yang tidak mendapatkan tambahan bonus :

Ketenaran	Gelar
... - 999	Mas/Mbak
1.000 - 1.500	Demang/Nyai Demang

Hukuman bagi kerajaan yang Ketenarannya : 499 < Nilai Ketenaran < 700

1. - 10 % pendapatan pajak per hari
2. - 10 % produksi sawah per hari
3. - 10 % daya serang
4. - 10 % daya bertahan
5. - 10 % kehebatan dukun
6. - 10 % kehebatan telik sandi

Hukuman bagi kerajaan yang Ketenarannya : 199 < Nilai Ketenaran < 500

1. - 15 % pendapatan pajak per hari
2. - 15 % produksi sawah per hari

3. - 15 % daya serang
4. - 15 % daya bertahan
5. - 15 % kehebatan dukun
6. - 15 % kehebatan telik sandi

Hukuman bagi kerajaan yang Ketenarannya :
Nilai Ketenaran < 200
1. - 20 % pendapatan pajak per hari
2. - 20 % produksi sawah per hari
3. - 20 % daya serang
4. - 20 % daya bertahan
5. - 20 % kehebatan dukun
6. - 20 % kehebatan telik sandi

Keterangan tentang musuh setara dan musuh lebih kecil
Musuh setara adalah musuh/sasaran yang memiliki luas kerajaan 0,70 < Luas Kerajaan anda < 1,43
Musuh lebih kecil adalah musuh/sasaran yang memiliki luas kerajaan <= 0,70 Luas Kerajaan anda
Musuh lebih besar adalah musuh/sasaran yang memiliki luas kerajaan >= 1,43 Luas Kerajaan anda

Syarat-syarat penambahan nilai ketenaran

Nilai ketenaran akan bertambah jika anda :
- Berhasil menyerang musuh yang setara/lebih besar
- Sukses menjalankan operasi telik sandi ke daerah musuh yang setara/lebih besar
- Sukses merapal aji-ajian ke daerah musuh yang setara/lebih besar

Syarat-syarat pengurangan nilai ketenaran :

Nilai ketenaran akan berkurang jika anda :
- Berhasil menyerang musuh yang lebih kecil
- Sukses menjalankan operasi telik sandi ke daerah musuh yang lebih kecil
- Sukses merapal aji-ajian ke daerah musuh yang lebih kecil
- Musuh yang setara/lebih kecil berhasil menyerang anda
- Operasi telik sandi musuh yang setara atau lebih kecil berhasil dijalankan
- Musuh yang setara atau lebih kecil berhasil merapal aji-ajian ke daerah anda

Jenis operasi rahasia yang dapat meningkatkan/menurunkan nilai ketenaran :
Mencuri Uang, Mencuri Makanan, Mencuri Daun Lontar, Mencuri Menyan, Menculik Penduduk Sipil, Meracuni Populasi, Membunuh Resi/Dukun, Menghancurkan Rumah Musuh, Merampok.

Jenis aji-ajian yang dapat meningkatkan/menurunkan nilai ketenaran :
Badai Paceklik, Amarah Bathara Kwera, Amarah Bathara Wisnu, Amarah Bathara Siwa, Buto Kesurupan, Bala Kesurupan, Griya Kesurupan, Lampah Lumpuh, Samber Nyawa, Cambuk Kilat, Amarah Durga.

Apa yang terjadi jika anda melakukannya

terhadap kerajaan seDewan Raja ?
Nilai ketenaran di kedua belah pihak tidak akan berubah. **Kecuali jika berhasil melakukan penyerbuan apapun ke kerajaan yang seDewan Raja, maka akan ada sedikit perbedaan aturan, yaitu : Nilai Ketenaran kerajaan seDewan Raja yang diserbu oleh kerajaan seDewan Raja tadi dapat berkurang, sedangkan Nilai Ketenaran kerajaan seDewan Raja yang menyerbu tidak akan ada perubahan apapun.**

Secara rutin, jika Nilai Ketenaran > 1.000, Nilai Ketenaran akan berkurang x poin setiap bulan (waktu permainan) dimana 10 <= x < nilai yang berfluktuasi terhadap Nilai Ketenaran yang bersangkutan (semakin besar nilai ketenaran semakin besar nilai pengurangan x-nya). Namun pengurangan rutin tersebut tidak akan sampai menyebabkan Nilai Ketenaran menjadi < 1.000. Pengurangan tersebut terjadi setiap pergantian bulan Kurusetra (jam 12.00 WIB)

Dewan Raja

Dewan Raja merupakan sebuah kawasan yang memiliki kode wilayah yang sama (misalkan saja Dewan Raja [1:12]). Setiap Dewan Raja beranggotakan 20 buah kerajaan dimana antar kerajaan-kerajaan seDewan Raja tersebut harus bersatu, kompak, dan saling membantu untuk menjadi Dewan Raja terbaik di Jagad Raya Kurusetra.

Sesepuh

Setiap Dewan Raja memiliki seorang pemimpin yang kami sebut dengan nama **Sesepuh**. Sesepuh dipilih dengan cara voting. Masing-masing anggota Dewan Raja memiliki hak suara yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut tergantung dari populasi kerajaan (anggota Dewan Raja) yang bersangkutan. Setiap 1.000 populasi memiliki hak 1 suara. Sesepuh terpilih adalah yang berhasil mengumpulkan suara mayoritas yang dihitung dan ditentukan di setiap pergantian hari dengan jumlah suara minimum 50 % + 1 dari total seluruh suara yang ada di Dewan Raja tersebut.

Kelebihan Sesepuh

- Mengkoordinasikan kerajaan-kerajaan di dalam Dewan Raja anda.
- Menentukan **"Nama Kesatuan"** dan **"Logo"** Dewan Raja.
- Menyatakan **PERANG** terhadap Dewan Raja lain.
- Menghapus forum Dewan Raja yang telah

kadaluwarsa.
Menentukan pembuatan Jimat dan target peluncuran Jimat.

Untuk menghargai jasa-jasa Sesepuh, kekuatan gaib Jagad Raya Kurusetra memberikan dia tambahan kekuatan berupa :

+ 10 % daya serang
+ 10 % daya bertahan
+ 50 % daya kehebatan Resi/Dukun
+ 50 % daya kehebatan Telik Sandi

Hubungan Politik

Ada 2 macam hubungan politik di Jagad Raya Kurusetra yaitu :

- Perang
- Tidak Perang

Jika anda sudah menyatakan Perang dengan Dewan Raja lain, maka hubungan politik Perang tersebut akan berjalan dan tidak dapat dihentikan selama kurun waktu 4 bulan (waktu permainan).

Masing-masing Dewan Raja hanya diperkenankan memiliki 1 status PERANG baik itu menyatakan/dinyatakan.

Setelah masa Perang berakhir, maka Dewan Raja yang telah melalui masa Perang tersebut akan memasuki masa perlindungan Bathara Guru dimana di masa ini mereka tidak dapat dinyatakan Perang, **jadi sesaat setelah masa Perang berakhir, sebuah Dewan Raja bisa saja langsung**

menyatakan Perang lagi ke Dewan Raja lainnya. Batas masa perlindungan ini adalah 2 bulan (waktu permainan) dan setelah melewati masa 2 bulan tersebut, mereka dapat dinyatakan Perang kembali.

Syarat menyatakan PERANG

Sebuah Dewan Raja dapat menyatakan PERANG ke Dewan Raja lainnya jika :

> Dewan Raja yang dinyatakan Perang tidak sedang berada dalam perlindungan Bathara Guru
> Keduanya tidak sedang menyatakan/dinyatakan PERANG oleh Dewan Raja lainnya
> 0,8 Total Nilai Kerajaan Dewan Raja anda <= Total Nilai Kerajaan Dewan Raja musuh <= 1,25 Total Nilai Kerajaan Dewan Raja anda

Apa yang harus dilakukan selama Perang berlangsung ?

Yang pasti, masing-masing anggota Dewan Raja harus berperan aktif untuk berusaha menaklukkan/memperlemah Dewan Raja yang menjadi lawan Perangnya. Nanti, di akhir masa Perang, total perolehan tongkat/tanah masing-masing Dewan Raja akan dihitung. Dewan Raja yang memiliki total terkecil perolehan tongkat/tanahnya selama Perang, akan mendapat **Kutukan Dewan Raja**.

Namun ...

Meskipun total perolehan tongkat/tanah sebuah

Dewan Raja lebih besar dibandingkan total perolehan Dewan Raja lainnya di akhir masa Perang, tetapi total perolehan terbesarnya masih di bawah 150 tongkat atau 150 depa tanah, maka kedua Dewan Raja tersebut akan mendapat **Kutukan Dewan Raja**.

Jika total perolehan tongkat/tanah kedua Dewan Raja selama Perang sama besar namun total perolehannya di bawah 300 tongkat atau 300 depa tanah, maka kedua Dewan Raja tersebut akan mendapat **Kutukan Dewan Raja**.

Dan jika total perolehan tongkat/tanah kedua Dewan Raja selama Perang sama besar namun total perolehannya sama dengan atau di atas 300 tongkat atau 300 depa tanah, maka tidak akan ada **Kutukan Dewan Raja** terhadap kedua Dewan Raja tersebut.

Jumlah Kematian Ketika Perang Dewan Raja

Kecuali Dedemit yang tidak bisa mati, pasukan perang yang dikirim untuk menyerang kerajaan lain ketika Perang Dewan Raja berlangsung, akan mati jauh lebih banyak daripada kondisi normal jika dia menyerang dalam kurun waktu 12 hari Kurusetra (12 jam waktu sebenarnya) menjelang Perang Dewan Raja berakhir.

Kutukan Dewan Raja

Kutukan terhadap sebuah Dewan Raja yang berarti penderitaan bagi seluruh anggota Dewan Raja, akan diberikan jika :

- Dewan Raja kalah dalam **PERANG**

Hasil total perolehan **PERANG** sama besar namun nilainya dibawah 300 depa
Dewan Raja tidak pernah menyatakan/dinyatakan **PERANG** selama kurun waktu 7 bulan (waktu permainan) yaitu setelah masa **PERANG** yang terakhir kali berakhir.

Selama masa kutukan berlangsung yaitu 1 bulan (waktu permainan), semua kerajaan di Dewan Raja terkutuk (kecuali kerajaan yang pada saat kutukan diberikan masih berada dalam lindungan Bathara Guru) akan menderita :

- 10 % maksimum populasi
- 10 % produksi sawah
- 20 % pendapatan dari pajak
+ 20 % gaji pasukan (lebih mahal)

Apa yang akan terjadi jika Dewan Raja yang tidak pernah PERANG ?

Jika sebuah Dewan Raja sama sekali tidak pernah menyatakan/dinyatakan **PERANG** selama kurun waktu 7 bulan (waktu permainan) yaitu setelah masa **PERANG** yang terakhir kali berakhir, maka Dewan Raja tersebut akan terkena **Kutukan Dewan Raja**.

Jika sebuah Dewan Raja tetap saja tidak mengadakan Perang (dinyatakan/menyatakan), maka **Kutukan Dewan Raja** tidak akan pernah berakhir sampai mereka menyatakan/dinyatakan **PERANG**.

Dan jika sebuah Dewan Raja kemudian menyatakan/dinyatakan **PERANG**, dan Dewan Raja

tersebut sedang menderita **Kutukan Dewan Raja**, maka **Kutukan Dewan Raja** tersebut akan musnah saat itu juga.

Bantuan seDewan Raja

Besarnya bantuan yang diterima oleh sebuah kerajaan tergantung dari besarnya persentase "Bea Masuk Bantuan" kerajaan penerima tersebut. Semakin besar persentase "Bea Masuk Bantuan" nya, maka jumlah bantuan yang diterima akan semakin kecil. Semakin sering sebuah kerajaan diberi bantuan (= total bantuan yang diterima semakin besar), maka persentase "Bea Masuk Bantuan" kerajaan tersebut akan semakin besar. Namun, persentase "Bea Masuk Bantuan" ini akan berkurang dengan cara :
- berkurang secara periodik setiap hari Kurusetra
- sering-sering memberikan bantuan ke kerajaan lain dalam jumlah yang besar pula

Persentase "Bea Masuk Bantuan" ini juga bergantung kepada Nilai Kerajaan yang bersangkutan.

Persentase "Bea Masuk Bantuan" akan selalu dihitung di setiap pergantian hari. Jadi, jika kerajaan A memberikan bantuan ke kerajaan B, maka persentase "Bea Masuk Bantuan" kerajaan B tidak akan meningkat dengan seketika, melainkan akan selalu dihitung di setiap pergantian hari Kurusetra dengan memperhitungkan aspek-aspek yang mempengaruhi persentase "Bea Masuk Bantuan".

"Bea Masuk Bantuan" mungkin saja bernilai negatif (-

) jika kerajaan lebih sering memberikan bantuan. Namun, persentase "Bea Masuk Bantuan" negatif ini dianggap sama dengan 0 %.

Dasar Permainan

Untuk mewujudkan kejayaan kerajaan, anda membutuhkan banyak hal. 4 komponen terpenting adalah : luas kerajaan (tanah dan bangunan), uang, makanan, dan penduduk. Dengan ke-4 komponen terpenting tersebut, anda dapat melakukan segala yang anda inginkan seperti membangun pasukan yang kuat dan menaklukkan kerajaan-kerajaan lain.

Beberapa satuan penting :
- Uang : ripis
- Makanan : kilo
- Tanah : depa

Luas Kerajaan

Anda dapat memperluas kerajaan anda dengan 2 cara, yaitu :
1. Mencari **Tongkat Tirtapawitrasari** (Eksplorasi).
2. **Perang** dengan kerajaan lain untuk merebut Tongkat Tirtapawitrasari mereka.

1 buah Tongkat Tirtapawitrasari dapat memancarkan energi gaib yang dapat mengayomi 1 depa kerajaan. Jadi, jika anda memiliki 1.000 buah Tongkat Tirtapawitrasari, berarti Luas Kerajaan anda sebesar 1.000 depa. Setiap 1 depa tanah, hanya dapat dibangun 1 buah bangunan saja. Dengan kata lain, dengan memiliki 1.000 buah Tongkat Tirtapawitrasari, anda dapat memiliki bangunan sebanyak 1.000 buah.

Eksplorasi membutuhkan uang dan Pasukan Alit yang

cukup. Kebutuhan dasar ini akan selalu berubah seiring dengan semakin bertambah/berkurangnya luas kerajaan yang anda miliki. Standar masa eksplorasi adalah 8 hari (waktu permainan) dan tidak akan berubah sampai kapanpun. Selain itu, masing-masing kerajaan memiliki standar maksimal jumlah eksplorasi yang berbeda-beda dengan mempertimbangkan Nilai Kerajaannya dan jenis Makhluk yang dipilihnya.

Uang

Uang kerajaan akan bertambah setiap 1 hari sekali (waktu permainan). Pertambahan uang tergantung oleh pajak yang diberikan penduduk sipil bekerja. Penduduk sipil dapat bekerja dan menghasilkan uang jika anda memiliki bangunan selain rumah. Bangunan selain rumah dapat menampung tenaga kerja sebanyak 20 orang. Hasil yang dicapai akan maksimal jika persentase penduduk sipil bekerja (efektifitas kerja) adalah 100 %. Secara normal (persentase penduduk sipil bekerja atau efektifitas kerjanya 100 %), setiap **penduduk sipil yang bekerja** akan memberikan pajak harian untuk kerajaan anda sebesar **2 ripis setiap hari** (waktu permainan).

Ada 2 buah bangunan yang dapat membantu meningkatkan pendapatan uang per hari anda, yaitu :

1. Pasar
2. Tambang

Makanan

Makanan akan bertambah sehari sekali (waktu permainan). Pertambahan makanan ini tergantung jumlah sawah yang

dimiliki. Secara normal, **setiap sawah akan menghasilkan 100 kilo makanan setiap hari** (waktu permainan) dan **setiap tanah kosong yang dimiliki akan menghasilkan 10 kilo makanan setiap hari** (waktu permainan). Semakin banyak makanan yang anda simpan, maka akan semakin meningkat pula makanan yang membusuk setiap hari (waktu permainan).

Makanan juga dibutuhkan oleh penduduk untuk tetap hidup.

1. Penduduk sipil menghabiskan 0,05 kilo makanan per hari (waktu permainan).
2. Pasukan kerajaan menghabiskan makanan per hari (waktu permainan) :
    - Pasukan Elit : 3,00 kilo
    - Pasukan Khusus Menyerang : 1,00 kilo
    - Pasukan Khusus Bertahan : 1,00 kilo
    - Resi/Dukun : 2,00 kilo
    - Telik Sandi : 2,00 kilo
    - Pasukan Alit dan sedang dilatih : 0,10 kilo

Apa yang akan terjadi jika kerajaan anda kekurangan Makanan ?

Jika produksi makanan per hari tidak memenuhi jumlah konsumsi makanan yang dibutuhkan, persediaan makanan kerajaan akan semakin berkurang. Jika tidak segera diatasi, maka persediaan makanan bisa menjadi 0. Kalau makanan sudah 0, maka populasi (jumlah penduduk sipil dan pasukan) akan berkurang sedikit demi sedikit di setiap pergantian hari sedemikian rupa hingga mencapai nilai yang optimal (produksi makanan >= 0). **Kejadian ini tidak berlaku untuk makhluk Dedemit karena mereka tidak membutuhkan makanan**

Apa yang akan terjadi jika kerajaan anda kekurangan Uang ?

Jika kerajaan anda tidak memiliki uang untuk menggaji pasukan, maka pasukan akan berkurang sedikit demi sedikit sampai gaji pasukan tercukupi kembali.

Menyan dan Daun Lontar

Menyan akan berproduksi jika membangun Kebun Menyan. Begitu juga dengan Daun Lontar yang akan selalu berproduksi jika telah dibangun Kebun Lontar. Disetiap pergantian hari, menyan dan daun lontar akan membusuk sesuai dengan jumlah menyan dan daun lontar yang tersimpan. Semakin banyak menyan dan daun lontar yang tersimpan, maka jumlah pembusukan akan semakin besar. Menyan dan daun lontar merupakan komponen pelengkap untuk meningkatkan kesejahteraan kerajaan. Fungsi menyan adalah digunakan untuk merapal aji-ajian. Sedangkan daun lontar berfungsi untuk mempelajari ilmu pengetahuan.

Penduduk

Populasi (jumlah total penduduk) akan bertambah jika memiliki :

Rumah (daya tampung maksimal 35 orang)
Bangunan selain Rumah (daya tampung maksimal 25 orang)
Tanah kosong/tanah sedang dibangun (daya tampung

maksimal 5 orang)

Penduduk sipil yang bekerja dapat menyumbang pendapatan pajak harian. Penduduk sipil dapat bekerja jika daya tampung tenaga kerja yang tersedia cukup untuk menampung mereka semua. Selebihnya, jika terjadi ledakan penduduk sipil melebihi daya tampung tenaga kerja, maka akan terjadi pengangguran. Namun, pengangguran yang tersedia, dapat membantu meningkatkan efektifitas kerja sampai batas maksimal efektifitas kerja 110 %.

Efektifitas Kerja

Efektifitas kerja menunjukkan 2 hal penting yaitu :
- Optimal tidaknya pendapatan dari pajak harian yang diperoleh
- Optimal tidaknya produktifitas dan pengaruh bangunan tertentu.

Efektifitas kerja ini dihitung dari jumlah penduduk sipil dibagi dengan daya tampung bangunan-bangunan kerajaan yang dapat menampung tenaga kerja (bangunan selain rumah). Apabila nilainya < 100 %, ini berarti bahwa bangunan-bangunan yang dimiliki masih kekurangan tenaga kerja.

Nilai Efektifitas Kerja < 100 % menunjukkan bahwa pendapatan dari pajak harian tidak optimal (tidak mencapai target semestinya yang seharusnya dapat dicapai)

Nilai Efektifitas Kerja < 100 % menunjukkan bahwa bahwa beberapa bangunan akan menurun produktifitasnya/efeknya, misalkan saja : 1 sawah

menghasilkan 100 kilo makanan per hari, namun karena efektifitas tenaga kerja (persentase penduduk bekerja) hanya 50 %, maka produksi 1 sawah per hari hanya mampu menghasilkan 50 kilo makanan per hari.

Apa artinya jika Efektifitas Kerja lebih dari 100 % ?

Maksimal efektifitas kerja yang dapat dicapai adalah 110 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa **semua efek dan produksi yang dihasilkan oleh bangunan-bangunan tertentu, dan pendapatan dari pajak harian yang dihasilkan, akan meningkat 10 % dari efek/hasil normal yang seharusnya diberikan**. Ini mungkin saja terjadi jika penduduk sipil yang tersedia jauh melebihi daya tampung tenaga kerja yang ada.

Efektifitas Kerja berpengaruh pada bangunan :

- Sawah
- Pasar
- Rumah Sakit
- Pertukangan
- Sekolah
- Kebun Lontar
- Padepokan
- Candi Indra
- Benteng
- Pertapaan
- Kebun Menyan
- Gua Rahasia

Efektifitas Kerja tidak berpengaruh pada bangunan :

- Tambang
- Ringin Kencono

Fungsi Bangunan

Anda hanya dapat membangun jika :

1. Memiliki tanah kosong
2. Memiliki uang yang cukup untuk membangun

Harga bangunan bervariasi tergantung jenis makhluk, pemilihan karakter dan luas kerajaan. Semakin besar luas kerajaan, harga bangunan akan semakin mahal. Harga standar adalah 1.000 ripis.

Perhatikan yang tercetak dengan warna kuning di dalam tabel berikut ini :
(persentase) merupakan % perbandingan jumlah bangunan itu terhadap luas kerajaan
Pengali efek besarnya 2,5 atau 3 atau 4 tergantung jenis bangunannya
max. efek merupakan % efek maksimal yang dapat diberikan.
Misalnya : jika Pengali efek = 4 dan max. efek = 80 %, maka (persentase) bangunan tertentu paling maksimal yang dapat anda miliki adalah 20 % terhadap luas kerajaan, jika (persentase) bangunan tertentu tersebut lebih dari 20 % maka efek bangunannya akan dianggap 80 % saja.

Jenis Bangunan	Fungsi
Rumah	1 rumah dapat menampung 35 orang. Tidak ada batasan mengenai jumlah maksimal yang harus dibangun.

Sawah	Memproduksi makanan untuk kerajaan sebesar 100 kilo per hari per sawah yang dimiliki.
Pasar	Membantu meningkatkan pendapatan dari pajak harian. max. efek = (persentase) x Pengali efek (4) = tidak ada batasan
Tambang	Merupakan sumber pendapatan yang paling stabil. Tambang tidak dipengaruhi Efektifitas Kerja, Kutukan Dewan Raja, maupun Jimat Musuh. 1 buah tambang secara kontinyu selalu menghasilkan uang 100 ripis per hari.
Rumah Sakit	1. Memperkecil jumlah kematian pasukan perang di saat peperangan, baik ketika sedang menyerang ataupun bertahan. 2. Memperkecil tingkat kematian Telik Sandi. 3. Memperkecil tingkat kematian Resi/Dukun. max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 2 = 40 % 4. Meningkatkan pertambahan populasi per hari. max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 4 = 80 %

Pertukangan	1. Mempermurah harga bangunan. max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 2 = 40 % 2. Menambah % efektifitas kerja max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 1 = 20 %
Sekolah	Meningkatkan persentase pengaruh maksimum jenis-jenis ilmu pengetahuan yang dapat diraih beserta efektifitasnya. max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 3 = 60 %
Kebun Lontar	Memproduksi daun lontar untuk kerajaan sebesar 10 daun lontar per hari per kebun lontar yang dimiliki.
Padepokan	Mempermurah harga semua jenis pasukan. max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 2 = 40 %
Candi Indra	1. Meningkatkan total daya serangan ketika menyerang kerajaan lain. max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 2.5 = 50 % 2. Menambah jumlah korban pasukan perang musuh yang kita serang. 3. Mempercepat perjalanan pasukan perang ketika menyerang kerajaan lain. max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 1 = 20 %

Benteng	1. Meningkatkan total daya bertahan ketika diserang oleh kerajaan lain. 2. Mengurangi jumlah korban pasukan perang ketika diserang oleh kerajaan lain. 3. Menambah jumlah korban pasukan perang musuh ketika menyerbu kerajaan kita. max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 2.5 = 50 %
Pertapaan	1. Meningkatkan daya kehebatan Resi/Dukun ketika sedang bertahan dari aji-ajian kerajaan lain maupun ketika sedang merapal aji-ajian tertentu. 2. Meningkatkan efek aji-ajian yang dihasilkan. 3. Meningkatkan daya kehebatan Resi/Dukun untuk memusnahkan jimat musuh. max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 2 = 40 %
Kebun Menyan	Memproduksi menyan untuk kerajaan sebesar 10 menyan per hari per kebun menyan yang dimiliki.

Gua Rahasia	1. Meningkatkan daya kehebatan Telik Sandi ketika melaksanakan operasi rahasia ke kerajaan lain. 2. Meningkatkan hasil operasi rahasia/pencurian ke daerah musuh. 3. Meningkatkan daya kehebatan Telik Sandi dalam menjaga wilayah kerajaan dari sergapan Telik Sandi kerajaan lain. 4. Selain itu juga dapat mengurangi hasil operasi rahasia/pencurian yang dilakukan oleh telik sandi musuh. max. efek = (persentase) x Pengali efek = (20 %) x 2 = 40 %
Ringin Kencono	Menampung maksimal 100 Danyang setiap 1 Ringin Kencono yang dimiliki. Danyang digunakan untuk membantu serangan dan jumlah yang dikirim tidak boleh melebihi total pasukan sebenarnya yang dikirim. 1 Danyang memiliki daya serang 2.

Ilmu Pengetahuan

Anda dapat mempelajari berbagai macam ilmu pengetahuan untuk meningkatkan sumber daya dan kehebatan kerajaan anda. Untuk mempelajari ilmu pengetahuan dibutuhkan daun lontar. Pengaruh daun lontar yang diinvestasikan ke ilmu pengetahuan tertentu tingkat kesulitannya berbeda-beda tergantung jenis ilmu pengetahuannya dan akan selalu menurun seiring dengan bertambahnya luas kerajaan. Selain itu, setiap hari Kurusetra, poin Ilmu Pengetahuan akan selalu berkurang secara dinamis sesuai

dengan besarnya poin daun lontar yang diinvestasikan. Untuk itu, anda harus selalu menginvestasikan daun lontar ke jenis ilmu pengetahuan yang ingin anda tingkatkan secara kontinyu seiring dengan bertambahnya luas kerajaan anda.

Persentase pengaruh maksimum adalah nilai maksimum pengaruh investasi daun lontar yang dapat dicapai. Efektifitas adalah keefektifan jumlah investasi daun lontar yang dibutuhkan untuk menaikkan level pengaruh (misalnya saja 100 daun lontar mampu meningkatkan level pengaruh sebesar 1 %, namun dengan adanya sekolah, 100 daun lontar akan lebih efektif lagi yaitu mampu meningkatkan level pengaruh sebesar 2 %). Contoh peningkatan level ini hanya gambaran sederhananya saja. Dalam permainan ini, perhitungannya jauh lebih kompleks.

Jenis-Jenis Ilmu Pengetahuan

Pesugihan maksimal 50 % (kondisi normal)
Pengaruhnya akan dapat meningkatkan pendapatan yang diperoleh dari pajak per hari sebesar % pengaruh yang dihasilkan.

Irigasi maksimal 40 % (kondisi normal)
Pengaruhnya akan dapat meningkatkan produksi makanan per hari sebesar % pengaruh yang dihasilkan.

Kepadatan Penduduk maksimal 15 % (kondisi normal)
Pengaruhnya akan dapat meningkatkan kapasitas maksimum populasi kerajaan sebesar % pengaruh yang dihasilkan.

Konstruksi Bangunan maksimal 20 % (kondisi normal)

Pengaruhnya akan dapat mempercepat waktu pembangunan sebesar % pengaruh yang dihasilkan.

Strategi Serang maksimal 20 % (kondisi normal)
Pengaruhnya akan dapat meningkatkan daya serang tentara sebesar % pengaruh yang dihasilkan.

Strategi Bertahan maksimal 20 % (kondisi normal)
Pengaruhnya akan dapat meningkatkan daya bertahan tentara sebesar % pengaruh yang dihasilkan.

Pengobatan maksimal 10 % (kondisi normal)
Pengaruhnya akan dapat memperkecil jumlah tentara yang mati dalam peperangan sebesar % pengaruh yang dihasilkan. Selain itu juga dapat memperkecil jumlah Telik Sandi/Resi/Dukun yang mati sebesar % pengaruh yang dihasilkan.

Ilmu Telik Sandi maksimal 25 % (kondisi normal)
Pengaruhnya akan dapat meningkatkan kehebatan agen rahasia sebesar % pengaruh yang dihasilkan.

Ilmu Gaib maksimal 25 % (kondisi normal)
Pengaruhnya akan dapat meningkatkan kehebatan Resi/Dukun sebesar % pengaruh yang dihasilkan.

Pasukan

Di Jagad Raya Kurusetra, dikenal 3 jenis pasukan yaitu :

Pasukan Alit, namanya berbeda-beda sesuai dengan nama makhluk

Pasukan Perang Terlatih
meliputi :

- Pasukan Elit
  Kuat - tidak mudah mati, mahal harganya, kebutuhan gaji dan makanan yang lebih besar, lama melatihnya, bisa digunakan untuk menyerang dan bertahan.
- Pasukan Khusus Menyerang
  Lemah - mudah mati, murah harganya, kebutuhan gaji dan makanan yang lebih sedikit, cepat melatihnya, hanya bisa digunakan untuk menyerang.
- Pasukan Khusus Bertahan
  Lemah - mudah mati, murah harganya, kebutuhan gaji dan makanan yang lebih sedikit, cepat melatihnya, hanya bisa digunakan untuk bertahan.

Bukan Pasukan Perang
meliputi :

- Resi/Dukun
- Telik Sandi

Pasukan Alit dan Pasukan Perang Terlatih merupakan

Pasukan Perang yang dapat digunakan untuk berperang.

Draft Pasukan

Agar anda dapat melatih "Pasukan Perang Terlatih" dan "Bukan Pasukan Perang" anda membutuhkan uang dan Pasukan Alit. Pasukan Alit akan terbentuk secara otomatis dari draft pasukan yang telah anda tentukan (maksimal draft pasukan diinginkan adalah 60 %). Pasukan Alit akan bertambah setiap hari secara perlahan-lahan, sampai draft maksimum yang anda tentukan terpenuhi.

Gaji

Perlu diketahui, anda harus menggaji pasukan anda. Secara normal, gaji pasukan berbeda-beda tergantung jenis pasukannya. Daftar gaji pasukan tersebut adalah :

- Pasukan Elit : 2,00 ripis setiap hari (waktu permainan) per pasukan
- Pasukan Khusus Menyerang : 0,20 ripis setiap hari (waktu permainan) per pasukan
- Pasukan Khusus Bertahan : 0,20 ripis setiap hari (waktu permainan) per pasukan
- Resi/Dukun : 0,50 ripis setiap hari (waktu permainan) per pasukan
- Telik Sandi : 0,50 ripis setiap hari (waktu permainan) per pasukan
- Pasukan Alit dan sedang dilatih : 0,01 ripis setiap hari (waktu permainan) per pasukan

Lama Melatih (Standar)

- Pasukan Elit : 18 hari (waktu permainan)
- Pasukan Khusus Menyerang : 9 hari (waktu permainan)
- Pasukan Khusus Bertahan : 9 hari (waktu permainan)
- Resi/Dukun : 14 hari (waktu permainan)
- Telik Sandi : 14 hari (waktu permainan)

Nama-Nama Pasukan Perang Terlatih

Pasukan perang terlatih memiliki nama yang berbeda-beda tergantung dari makhluk yang anda gunakan.

Makhluk	Elit	Khusus Menyerang	Khusus Bertahan
Ksatriya	Cakrabuana	Pasopati	Panggada
Wanamarta	Kera Putih	Macan Putih	Macan Kumbang
Jatayu	Garuda Kencana	Alap-Alap Benua	Rajawali Putih
Kurawa	Taring Durjana	Srakabala	Kapetengan
Raksasa	Buto Wesi	Buto Abang	Buto Ireng
Dedemit	Pocong Sakti	Tengkorak Urip	Wewe Gombel

Kemampuan Pasukan Perang Khusus

Pasukan perang khusus menyerang/bertahan hanya memiliki 1 keahlian. Pasukan perang khusus menyerang hanya memiliki keahlian menyerang, sedangkan pasukan perang khusus bertahan hanya memiliki kemampuan bertahan. Pada saat penyerangan, pasukan perang khusus bertahan tidak dapat dibawa ke medan pertempuran. Sebaliknya, di saat kerajaan diserang oleh kerajaan lain, jumlah pasukan perang khusus menyerang tidak dimasukkan ke dalam perhitungan kekuatan bertahan kerajaan yang diserang tersebut.

Pasukan Khusus Menyerang	Daya Serang	Daya Bertahan
Pasopati (800 ripis)	6	0
Macan Putih (800 ripis)	5	0
Alap-Alap Benua (200 ripis)	4	0
Srakabala (200 ripis)	4	0
Buto Abang (400 ripis)	5	0

Tengkorak Urip (700 ripis)	5	0

Pasukan Khusus Bertahan	Daya Serang	Daya Bertahan
Panggada (400 ripis)	0	4
Macan Kumbang (100 ripis)	0	4
Rajawali Putih (800 ripis)	0	5
Kapetengan (800 ripis)	0	5
Buto Ireng (400 ripis)	0	5
Wewe Gombel (100 ripis)	0	4

Harga akan berfluktuasi terhadap luas kerajaan

Kemampuan Pasukan Alit

Pasukan Alit memiliki kemampuan menyerang dan bertahan. Namun, kekuatannya tidak sebegitu besar.

	Daya Serang	Daya Bertahan
Ksatriya Alit	1	1

Wanamarta Alit	1	1
Jatayu Alit	1	1
Kurawa Alit	1	1
Raksasa Alit	2	2
Dedemit Alit	1	1

Kemampuan dan Harga Dasar Pasukan Elit

Pasukan elit memiliki kemampuan menyerang dan bertahan yang sangat hebat. Selain itu, mereka juga dibekali ketahanan tubuh dan kemampuan menahan luka yang luar biasa dibandingkan jenis pasukan lainnya. Namun, biaya yang digunakan untuk melatih pasukan elit sangat besar.

Pasukan Elit	Daya Serang	Daya Bertahan
Cakrabuana	5	5
Kera Putih	3	6
Garuda Kencana	7	3
Taring Durjana	6	4
Buto Wesi	7	6
Pocong Sakti	4	5

Pasukan Elit	Harga Dasar (ripis)

Cakrabuana	3.000
Kera Putih	2.500
Garuda Kencana	2.500
Taring Durjana	2.000
Buto Wesi	3.000
Pocong Sakti	2.000

Harga Dasar akan berfluktuasi terhadap luas kerajaan

Danyang

Danyang bukan pasukan perang. Danyang juga bukan bagian dari populasi. Karena itu, Danyang tidak membutuhkan makanan, tidak memberikan pendapatan pajak harian, tidak perlu digaji, dan jumlahnya hanya ditentukan oleh bangunan Ringin Kencono yang dimiliki.
Tetapi, Danyang hanya dapat digunakan untuk membantu penyerangan. Daya serang 1 Danyang adalah 2. Namun, maksimal jumlah Danyang yang dapat dikirim tidak boleh melebihi total pasukan perang yang dikirim pada saat itu.
Danyang yang dikirim ke medan pertempuran dapat tewas atau tidak, berkurang sedikit atau banyak tergantung dari jumlah Danyang musuh yang dimiliki.

Jenderal

Jenderal memiliki kemampuan yang luar biasa dalam sebuah pertempuran. 1 orang jenderal akan dapat meningkatkan daya serang/bertahan pasukan yang dipimpinnya sebesar 2 %.

Syarat Umum Melakukan Penyerangan

Anda dapat menyerang kerajaan lain jika :
1. Tersedia Pasukan Alit/Pasukan Elit/Pasukan Perang Khusus Menyerang
2. Tersedia Jenderal
3. Kerajaan yang anda serang berada dalam satu Dewan Raja
4. Kerajaan yang anda serang berlainan Dewan Raja (hubungan Politik **PERANG**)
5. Kerajaan yang anda serang berlainan Dewan Raja (kerajaan anda dan kerajaan musuh sama-sama mengikuti duel di Puncak Mahameru selama masa duel sedang berlangsung)

Kehebatan Daya Serang tergantung pada :

1. Jumlah Pasukan Perang yang memiliki kemampuan menyerang dikirim
2. Bonus-bonus daya serang, seperti :
    - Ilmu pengetahuan (ilmu strategi serang)
    - Candi indra
    - Bonus jumlah jenderal yang dikirim
    - Bonus ketenaran
    - Bonus jika menjadi Sesepuh
    - Hukuman jika terkena jimat

- Bonus Nilai Perang
- Bonus Titisan
- Bonus jumlah Danyang yang dikirim

Kehebatan Daya Bertahan tergantung pada :

1. Jumlah Pasukan Perang yang memiliki kemampuan bertahan tersedia
2. Jumlah Penduduk Sipil yang dimiliki
3. Bonus-bonus daya bertahan, seperti :
   - Ilmu pengetahuan (ilmu strategi bertahan)
   - Benteng
   - Bonus jumlah jenderal yang tersedia di kerajaan
   - Bonus ketenaran
   - Bonus jika menjadi Sesepuh
   - Hukuman jika terkena jimat
   - Bonus Nilai Perang
   - Bonus Titisan

Penduduk Sipil Membantu Pertahanan

Penduduk Sipil yang kita miliki dapat membantu pertahanan kerajaan jika kerajaan diserang oleh musuh. Daya bertahan penduduk sipil secara normal besarnya adalah 0,01.

Lama Perjalanan Penyerangan

Lama perjalanan **standar (tanpa bonus)** pasukan perang menyerang kerajaan lain seDewan Raja adalah 9 hari, sedangkan jika berlainan Dewan Raja berkisar antara 18 s/d 20 hari (perhatikan dengan seksama peta kawasan Pancer Kamulan).

Kawasan Pancer Kamulan terbagi menjadi 5 daerah, yaitu :
1. Ringin Sewu (kode angka pertama Dewan Raja : 1 s/d 6)
2. Setra Gandamayit (kode angka pertama Dewan Raja : 7 s/d 12)
3. Pancer (kode angka pertama Dewan Raja : 13 s/d 18)
4. Setra Geni (kode angka pertama Dewan Raja : 19 s/d 24)
5. Gunung Kiskenda (kode angka pertama Dewan Raja : 25 s/d 30)

Sebagai gambaran :
Jika Dewan Raja anda berada di daerah Ringin Sewu, maka jika anda menyerang kerajaan yang Dewan Rajanya berada di daerah Setra Gandamayit, Pancer, dan Setra Geni maka perjalanan normal pasukannya adalah 19 hari. Jika menyerang kerajaan di daerah Gua Kiskenda, maka perjalanan normal pasukannya adalah 20 hari. Jika menyerang kerajaan yang berada di daerah Ringin Sewu juga (di daerah yang sama), maka perjalanan normal pasukannya adalah 18 hari. Artinya lama penyerangan akan membutuhkan waktu + 1 hari lagi untuk setiap 1 sungai yang dilalui.

Jika mengikuti duel di Puncak Mahameru, ada bonus perjalanan pasukan - 2 hari (lebih cepat).

Tidak seperti melatih pasukan, membangun, eksplorasi, dan pengaruh dari aji-ajian, lamanya perjalanan pasukan perang bersifat eksak. Jika anda memberangkatkan pasukan pada pukul 10.10 dan

lama perjalanan misalnya adalah 4 hari (waktu permainan, misal 1 hari = 1 jam), maka pasukan perang akan tiba pukul 14.10 tepat (bukan pada pukul 14.00).

Jenis-Jenis Penyerangan

1. Merampok Kekayaan Kerajaan

Anda dapat merampok kekayaan kerajaan lain. Jika berhasil, anda akan mendapatkan sumberdaya kerajaan tersebut dalam jumlah yang besar, yaitu berupa uang, makanan, menyan, dan daun lontar. Hasil perang dapat diperoleh saat itu juga.

2. Merebut Tongkat Tirtapawitrasari

Jika anda berhasil menembus pertahanan musuh dengan melakukan penyerangan jenis ini, anda akan mendapatkan Tongkat Tirtapawitrasari. Dengan mendapatkan tongkat ini maka luas kerajaan akan bertambah. Hasil perang (berupa tongkat tersebut) tidak dapat diperoleh saat itu juga. Tongkat Tirtapawitrasari akan datang sesuai dengan lamanya perjalanan perang bala tentara namun tidak eksak. Maksudnya, jika anda menyerang pada pukul 10.10/10.15/10.22 dsb, dan lama perjalanan bala tentara misalnya adalah 4 hari (waktu permainan, misal 1 hari = 1 jam), maka tongkat tersebut akan tiba di kerajaan pada pukul 14.00 tepat (bedakan dengan lama perjalanan bala tentara tadi). Perkembangan tentang kedatangan tongkat dapat anda lihat di sabda Penasehat Raja tentang bangunan (lihat bagian **Tanah Kosong**nya).

3. Pembersihan Etnis
Penyerangan ini bertujuan untuk mengurangi populasi (membunuhi penduduk sipil) kerajaan yang diserang saat itu juga (jika anda sukses).

4. Amarah Dasamuka (Khusus Raksasa)
Pada Raksasa, terdapat jenis serangan kombinasi, yaitu Amarah Dasamuka. Dalam serangan ini, kerajaan Raksasa dapat merebut tongkat, merampok kekayaan, dan pembersihan etnis sekaligus.

Status Gawat Darurat Kerajaan

Jika anda meMata Elang Sakti kerajaan lain, maka akan terlihat Status Gawat Darurat Kerajaan tersebut. Status Gawat Darurat Kerajaan sendiri dapat dilihat di Penasehat Kerajaan.
aman, tenteram, dan terkendali berarti kerajaan tersebut belum pernah diserang sama sekali dalam kurun waktu 15 hari terakhir (waktu permainan) dihitung dari waktu serangan yang pertama.
Gawat Darurat Level 1,... n dan seterusnya berarti kerajaan tersebut sudah diserbu sebanyak n kali dalam kurun waktu 15 hari terakhir (waktu permainan) dihitung dari waktu serangan yang pertama.
Jika kerajaan tersebut telah anda tanda Gawat Darurat Level 5 ke atas, maka sebaiknya jangan serbu dia. Karena hasil yang akan anda peroleh akan sangat kecil.

Bertambahnya nilai level Status Gawat Darurat pada suatu kerajaan terjadi karena kerajaan tersebut telah

diserang (oleh semua jenis penyerangan) secara berurutan dan tembus, selama kurun waktu 15 hari terakhir terhitung sejak penyerangan yang pertama (Status Gawat Darurat Level 1 mulai berlaku).

Status Gawat Darurat ini akan kembali menjadi **aman, tenteram, dan damai** dalam kurun waktu 15 hari setelah penyerangan yang pertama (Status Gawat Darurat Level 1 mulai berlaku).

Status Gawat Darurat ini hanya berlaku untuk penyerangan berlainan Dewan Raja. Dalam penyerangan seDewan Raja, peraturan ini tidak berlaku.

Ada 3 macam Status Gawat Darurat Kerajaan :
- Gawat Darurat Tongkat
- Gawat Darurat Rampokan
- Gawat Darurat Etnis

Masing-masing status tadi akan bertambah levelnya sesuai dengan Jenis Penyerangannya.

Beberapa Hal Penting Tentang Perang

> Selama Perang Dewan Raja, anda tidak dapat menyerang kerajaan seDewan Raja.
> Jika menyerang kerajaan seDewan Raja, tanah yang diserang akan berkurang namun yang menyerang tidak akan mendapatkan tambahan tanah sedikitpun.

Menyerang Bunuh Diri

Di permainan Kurusetra ini, pasukan perang **Tidak Dapat** dikeluarkan semua. Minimal harus ada 30 % total daya bertahan pasukan perang murni (tanpa bonus) berada di dalam kerajaan atau minimal harus ada 20 % total pasukan perang berjaga-jaga di dalam kerajaan.

Menyerang Kerajaan seDewan Raja

Anda dapat menyerang kerajaan tetangga (seDewan Raja) jika :
1. Sesepuh dalam forum menyatakan bahwa kerajaan tersebut sudah tidak aktif
2. Menyalahi aturan yang telah ditetapkan bersama di dalam Dewan Raja

Bertahan

Dalam bertahan (jika anda diserang oleh kerajaan lain), anda tidak perlu khawatir jika anda sedang tidak login. Asalkan anda sudah memiliki pasukan bertahan yang cukup dan anda sudah yakin daya bertahan anda sudah cukup kuat (berdasarkan perhitungan anda), hal itu tidak menjadi masalah.

Diserbu Habis-Habisan

Apa yang akan terjadi jika kerajaan anda diserbu habis-habisan yang menyebabkan luas kerajan anda berkurang drastis, padahal ada pasukan perang yang sedang berada di luar kerajaan (dalam perjalanan

perang) ?
Jika ternyata total pasukan yang anda miliki **lebih besar** daripada total maksimum populasi yang dapat ditampung, agar total maksimum populasi dapat terpenuhi, maka ada kemungkinan beberapa pasukan akan menghilang begitu saja ketika pasukan perang telah kembali di kerajaan.

Statistik Kemampuan Tempur

Statistik kemampuan tempur merupakan rekaman kejadian peperangan selama anda memimpin kerajaan. Statistik kemampuan tempur dapat dilihat di Penasehat Kerajaan. Statistik ini meliputi :

- Kesuksesan dalam menyerang/bertahan
- Kegagalan dalam menyerang/bertahan
- Nilai Perang
- Rasio Perang

Nilai Menyerang Sukses akan bertambah jika :

Menyerang kerajaan di luar Dewan Raja sendiri
Menyerang kerajaan yang luas kerajaannya setara/lebih besar
Jenis penyerangan : Merebut Tongkat Tirtapawitrasari
Hasil penyerangan adalah MENANG

Nilai Menyerang Gagal akan bertambah jika :

Menyerang kerajaan di luar Dewan Raja sendiri
Menyerang kerajaan yang luas kerajaannya lebih kecil/setara/lebih besar

Hasil penyerangan adalah GAGAL (semua bentuk kegagalan dalam segala jenis penyerangan)

Nilai Bertahan Sukses akan bertambah jika :

Diserang kerajaan di luar Dewan Raja sendiri
Diserang kerajaan yang luas kerajaannya lebih kecil/setara/lebih besar
Daya serang kerajaan penyerang > 0,75 Daya bertahan kerajaan bertahan
Hasil bertahan adalah SUKSES (semua bentuk kesuksesan dalam bertahan terhadap segala jenis penyerangan)

Nilai Bertahan Gagal akan bertambah jika :

Diserang kerajaan di luar Dewan Raja sendiri
Diserang kerajaan yang luas kerajaannya lebih kecil/setara/lebih besar
Hasil bertahan adalah GAGAL (semua bentuk kegagalan dalam bertahan terhadap segala jenis penyerangan)

Setiap Nilai tersebut akan mendapat poin tersendiri dengan kriteria sebagai berikut, setiap 1 kali anda :

Sukses Menyerang mendapat poin : +... tergantung perolehan tanahnya
Sukses Bertahan mendapat poin : + 5
Gagal Menyerang mendapat poin : - 5
Gagal Bertahan mendapat poin : - 3 untuk jenis penyerangan yang tidak merebut tanah, -... tergantung tanah yang berhasil direbut (untuk jenis penyerangan tongkat tirtapawitrasari)

Nilai Perang merupakan total dari nilai-nilai tadi.

Rasio Perang merupakan perbandingan jumlah penyerangan yang sukses terhadap jumlah bertahan yang gagal.

Secara rutin, jika Nilai Perang > 0, Nilai Perang akan berkurang x poin setiap bulan (waktu permainan) dimana 10 <= x < nilai yang berfluktuasi terhadap Nilai Perang yang bersangkutan (semakin besar nilai perang semakin besar nilai pengurangan x-nya). Namun pengurangan rutin tersebut tidak akan sampai menyebabkan Nilai Perang < 0. Pengurangan tersebut terjadi setiap pergantian bulan Kurusetra (jam 12.00 WIB)

Fungsi Nilai Perang

Nilai Perang yang besar (lebih besar 0) akan bermanfaat untuk menambah daya serang/bertahan sebuah kerajaan. Nilai daya serang/bertahannya = 2 x Nilai Perang yang tercantum.
Nilai Perang <= 0 tidak akan memberikan pengaruh apa-apa.
Diperlukan untuk mengadakan Upacara Sesaji Raja Agung
Diperlukan untuk membuat Jimat Dewan Raja

Perhitungan Daya Serang/Bertahan

Daya Serang = [(total kekuatan pasukan perang yang dikirim + danyang yang dikirim) x (1 + bonus-bonus serangan)] + Nilai Perang
Daya Bertahan = [(total kekuatan pasukan perang di dalam kerajaan yang dapat bertahan + (penduduk sipil x Daya Bertahan penduduk sipil)) x (1 + bonus-bonus Bertahan)] + Nilai Perang

total kekuatan pasukan perang
misalnya : (100 Cakrabuana x 5) + (100 Pasopati x 6) + (5 Ksatriya Alit)

bonus-bonus
misalnya :
Persentase Benteng 20 % --> efeknya 50 % = nilai bonus 0,5
Ilmu Strategi Bertahan 10 % = nilai bonus 0,1
Jumlah Jendral di dalam kerajaan 5 --> 5 % = nilai bonus 0,1
Jadi total bonusnya = (1 + 0,5 + 0,1 + 0,1)

Kebutuhan Dasar Untuk Dapat Merapal Aji-Ajian

Anda dapat merapal aji-ajian jika :
1. Tersedia Resi/Dukun
2. Tersedia menyan yang cukup
3. Kondisi fisik Resi/Dukun mencukupi

Berhasil tidaknya merapal aji-ajian tergantung pada kehebatan Resi/Dukun kita, kehebatan Resi/Dukun musuh, tingkat kesulitan dan faktor keberuntungan.

Anda dapat merapal aji-ajian ke kerajaan lain jika :
1. Kerajaan yang anda serang berada dalam satu Dewan Raja
2. Kerajaan yang anda serang berlainan Dewan Raja (hubungan Politik **PERANG**)
3. Kerajaan yang anda serang berlainan Dewan Raja (kerajaan anda dan kerajaan musuh sama-sama mengikuti duel di Puncak Mahameru selama masa duel sedang berlangsung)
4. Hanya ajian Mata Jagad yang dapat digunakan dalam kondisi apapun

Perlu diketahui bahwa, masing-masing jenis aji-ajian menghabiskan menyan yang berbeda-beda tergantung makhluk yang digunakan, luas kerajaan, dan jenis aji-ajiannya. Selain itu, kondisi fisik Resi/Dukun akan selalu berkurang setiap kali melakukan aktifitas tersebut. Pengurangan kondisi fisik Resi/Dukun juga tergantung dari jenis makhluknya. Namun, kondisi fisik tersebut akan bertambah sedikit demi sedikit setiap hari (waktu permainan) sampai kembali mencapai kondisi 100 %.

Rasio Resi/Dukun adalah perbandingan antara jumlah resi/dukun yang dimiliki terhadap luas kerajaan ditambah bonus-bonus kekuatan resi/dukun yang ada

Kehebatan Resi/Dukun tergantung pada :
1. Perbandingan jumlah Resi/Dukun dengan luas kerajaan
2. Kondisi fisik Resi/Dukun
3. Bonus-bonus kekuatan Resi/Dukun :
    - Persentase ilmu pengetahuan (ilmu gaib)
    - Persentase pertapaan (daya serang dan bertahan Resi/Dukun)
    - Bonus makhluk tertentu
    - Bonus jika menjadi Sesepuh
    - Bonus ketenaran

Setiap jenis aji-ajian membutuhkan menyan yang berbeda-beda tergantung dari jenis makhluk dan tingkat kesulitan aji-ajian tersebut. Namun perlu diketahui bahwa, kebutuhan menyan terhadap aji-ajian akan selalu bertambah seiring dengan semakin bertambahnya luas kerajaan.

Tingkat Kesulitan Dalam Merapal Aji-Ajian

Tingkat kesulitan tergantung pada jenis aji-ajian yang dirapal, rasio resi/dukun, dan luas kerajaan.
Merapal aji-ajian akan semakin susah jika :
- Luas Kerajaan anda <= 0,70 x Luas Kerajaan sasaran
- Luas Kerajaan anda >= 1,43 x Luas Kerajaan

sasaran (jauh lebih besar)

Tingkat Kematian Resi/Dukun Dalam Merapal Aji-Ajian

Resi/Dukun anda dapat mati jika merapal aji-ajian ke daerah kerajaan lain (merapal aji-ajian ke kerajaan sendiri tidak menyebabkan kematian Resi/Dukun). Tingkat kematian ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, dimana, Resi/Dukun anda akan semakin banyak yang mati jika Resi/Dukun anda berhasil merapal aji-ajian serangan dengan kriteria sebagai berikut :
- Rasio Resi/Dukun musuh jauh lebih kuat
- Luas Kerajaan anda <= 0,70 x Luas Kerajaan sasaran
- Luas Kerajaan anda >= 1,43 x Luas Kerajaan sasaran (jauh lebih besar)
- Kesuksesan/kegagalan dalam merapal aji-ajian

Hasil Aji-Ajian

Hasil dari aji-ajian (berupa lama waktu, kerusakan dsb) tergantung pada :
- Persentase bangunan Pertapaan yang dimiliki
- Perbandingan rasio Resi/Dukun anda dan musuh

Perhatian : bagaimanapun juga anda harus selalu melatih para Resi/Dukun. Jika rasio Resi/Dukun anda terlalu kecil, maka efek aji-ajian serangan musuh yang menyerang anda akan lebih dahsyat.

Namun, pihak yang melancarkan aji-ajian tadi, harus memiliki rasio Resi/Dukun yang tidak sedikit pula.

Contoh :
Anda melancarkan aji-ajian Badai Paceklik. Secara normal, misalnya anda berhasil membuat Badai Paceklik selama 20 hari ke daerah musuh. Namun jika rasio Resi/Dukun anda besar dan rasio Resi/Dukun musuh sangat kecil, maka efeknya akan berubah menjadi 2 x 20 hari = 40 hari.

Jenis Aji-Ajian

Aji-Ajian yang ditujukan untuk diri sendiri :

Sesaji Dewi Sri, menambah produksi makanan per hari (waktu permainan) kerajaan sebesar + 25 % dalam jangka waktu tertentu. (mudah)

Sesaji Bathara Kwera, meningkatkan pendapatan kerajaan yang diperoleh dari pajak per hari (waktu permainan) sebesar + 25 % dalam jangka waktu tertentu. (mudah)

Sesaji Tambang Gaib, menambah produksi tambang kerajaan per hari (waktu permainan) sebesar + 30 % dalam jangka waktu tertentu (jika anda memiliki bangunan tambang). (mudah)

Sesaji Bathara Wisnu, mempercepat lama waktu mempelajari Ilmu Pengetahuan sebesar - 30 % dalam jangka waktu tertentu . (agak susah)

Sesaji Bathara Kama, meningkatkan pertambahan populasi per hari (waktu permainan) sebesar + 10 % dalam jangka waktu tertentu sampai populasi maksimum tercapai. (agak susah)

Sesaji Bathara Brahma, mempercepat kecepatan membangun sebesar - 10 % dalam jangka waktu tertentu. (agak susah)

Sesaji Bathara Siwa, mempermurah gaji pasukan sebesar - 40 % dalam jangka waktu tertentu. (susah)

Sesaji Kahyangan, merapal semua aji-ajian Sesaji sekaligus. (sangat susah)

Bandung Bondowoso, menambah daya bertahan bala tentara yang sedang mempertahankan kerajaan sebesar + 10 % dalam jangka waktu tertentu. (agak susah)

Brajamusti, menambah daya serang bala tentara yang sedang menyerang kerajaan lain sebesar + 10 % dalam jangka waktu tertentu. (agak susah)

Bayu Saketi, menyebabkan perjalanan bala tentara - 10 % lebih cepat kembali ke kerajaan anda dalam jangka waktu tertentu. (agak susah)

Pancasona, memperkecil jumlah kematian bala tentara kita di medan pertempuran sebesar - 10 % dalam jangka waktu tertentu. (agak susah)

Segoro Geni, menambah + 75 % jumlah kematian pasukan musuh yang telah menyerang kerajaan kita. (sangat susah)

Selimut Kabut, memperlambat + 50 % perjalanan pulang pasukan musuh yang telah menyerang kerajaan kita. Namun tidak mempengaruhi waktu kedatangan Tongkat Tirtapawitrasari dari hasil pertempuran. Selimut kabut tidak akan berpengaruh jika pasukan yang dikirim untuk menyerang <= 0,3 total seluruh pasukan yang seharusnya dapat digunakan untuk menyerang. (sangat susah)

Kaca Benggala, menambah daya kehebatan bertahan Resi/Dukun ketika menghadapi serangan gaib dari luar sebesar + 25 % dalam jangka waktu tertentu. (mudah)

Mantera Purnama Raja, menambah daya kehebatan bertahan Telik Sandi ketika menghadapi serangan operasi rahasia musuh sebesar + 25 % dalam jangka waktu tertentu. (mudah)

Cakra Narendra, menghancurkan pengaruh aji-ajian yang membawa pengaruh buruk bagi kerajaan kita saat itu juga seperti Badai Paceklik, Amarah Bathara Kwera dsb. (susah)

Mageri Urip, dengan adanya aji-ajian ini, upaya aji-ajian musuh yang seharusnya sukses (kecuali ajian Mata Elang Sakti) pasti akan dapat digagalkan dan memberikan efek balik ke pengirim asal berupa ajian **Samber Nyawa** yang pasti sukses. Selama adanya Mageri Urip, kekuatan Resi/Dukun kita + 30 % lebih hebat ketika menghadapi serangan gaib dari luar dalam jangka waktu tertentu. (sangat susah)

Aji-Ajian yang ditujukan untuk kerajaan lain :

Mata Elang Sakti, melihat status dalam negeri kerajaan lain secara sekilas seperti jumlah uang, jumlah makanan, jumlah penduduk sipil, jumlah bala tentara elit, dsb. Keakuratan penglihatan gaib ini tergantung pada kehebatan Resi/Dukun yang dimiliki. Mata Elang Sakti hanya bisa dilontarkan ke kerajaan yang sedang diperangi dalam perang Dewan Raja atau sesama kerajaan yang ikut duel atau kerajaan yang seDewan Raja atau kerajaan yang sedang dalam keadaan tidak perang Dewan Raja. (sangat mudah)

Mata Jagad, melihat rumor Dewan Raja lain. (sangat mudah)

Badai Paceklik, mengurangi produksi makanan per hari (waktu permainan) kerajaan lain sebesar - 20 % dalam jangka waktu tertentu. (agak susah)

Amarah Bathara Kwera, mengurangi pendapatan pajak per hari (waktu permainan) kerajaan lain sebesar - 20 % dalam jangka waktu tertentu. (agak susah)

Amarah Bathara Wisnu, mengurangi poin Ilmu Pengetahuan kerajaan lain dan sekaligus memusnahkan proses belajar Ilmu Pengetahuan yang sedang berlangsung. (sangat susah)

Amarah Bathara Siwa, mempermahal gaji pasukan sebesar + 25 % dalam jangka waktu tertentu. (susah)

Buto Kesurupan, meningkatkan konsumsi makanan kerajaan lain sebesar + 10 % (semakin rakus terhadap makanan). (sangat susah)

Bala Kesurupan, mempermahal harga pasukan kerajaan lain sebesar + 50 %. (agak susah)

Griya Kesurupan, mempermahal harga bangunan kerajaan lain sebesar + 50 %. (agak susah)

Lampah Lumpuh, mengurangi fisik (- 5 %) agen rahasia kerajaan lain. (sangat susah). Namun jika **Wanamarta** merapal aji-ajian ini ke **Kurawa** (susah), ada efek tambahan yaitu : dapat membunuh beberapa Telik Sandi yang mereka miliki.

Samber Nyawa, membunuh penduduk sipil kerajaan lain dengan kekuatan gaib. (susah)

Cambuk Kilat, fungsinya sama dengan Samber Nyawa namun dengan efek yang lebih dahsyat dan dapat membunuh pasukan alit, pasukan khusus menyerang/bertahan, pasukan elit, dan danyang kerajaan musuh secara random. (sangat susah)

Amarah Durga, merapal aji-ajian Badai Paceklik, Amarah Bathara Kwera, Amarah Bathara Siwa, Buto Kesurupan, Bala Kesurupan, Griya Kesurupan dalam satu rapalan. (sangat susah)

Masa Berlakunya Aji-Ajian

Beberapa jenis aji-ajian, seperti Sesaji Dewi Sri, Badai Paceklik dan sebagainya, yang memiliki

pengaruh dalam kurun waktu tertentu, sifatnya tidak subtitusi/penambahan. Misalnya saja : anda memBadai Paceklik sebuah kerajaan hasilnya selama 15 hari, lalu secara berurutan memBadai Paceklik lagi hasilnya selama 10 hari, bukan berarti kerajaan yang terkena Badai Paceklik tersebut menderita selama 15 + 10 = 25 hari, melainkan selama 10 hari (hasil Badai Paceklik yang terakhir yang dianggap sah). Begitu juga aji-ajian yang ditujukan untuk kerajaan anda sendiri seperti Sesaji Dewi Sri, Bandung Bondowoso, dan sebagainya.

Kemampuan Makhluk Tertentu Terhadap Aji-Ajian

Tidak semua jenis makhluk dapat menguasai aji-ajian tersebut. Hanya makhluk Wanamarta saja yang dapat menguasai segala macam aji-ajian tadi.

Ksatriya tidak dapat menguasai aji-ajian :
- Pancasona
- Segoro Geni
- Selimut Kabut
- Mata Jagad
- Buto Kesurupan
- Cambuk Kilat
- Amarah Durga

Wanamarta dapat menguasai semua jenis aji-ajian.

Jatayu tidak dapat menguasai aji-ajian :
- Sesaji Kahyangan

- Selimut Kabut
- Mata Jagad
- Badai Paceklik
- Amarah Bathara Kwera
- Amarah Bathara Wisnu
- Amarah Bathara Siwa
- Buto Kesurupan
- Bala Kesurupan
- Griya Kesurupan
- Amarah Durga

Kurawa tidak dapat menguasai aji-ajian :
- Sesaji Tambang Gaib
- Sesaji Kahyangan
- Kaca Benggala
- Mantera Purnama Raja
- Mageri Urip
- Mata Jagad
- Buto Kesurupan
- Lampah Lumpuh

Raksasa tidak dapat menguasai aji-ajian :
- Sesaji Bathara Wisnu
- Sesaji Bathara Brahma
- Sesaji Kahyangan
- Kaca Benggala
- Cakra Narendra
- Mageri Urip
- Mata Jagad
- Badai Paceklik
- Amarah Bathara Kwera
- Amarah Bathara Wisnu
- Amarah Bathara Siwa
- Bala Kesurupan

- Griya Kesurupan
- Lampah Lumpuh
- Amarah Durga

Dedemit tidak dapat menguasai aji-ajian :
- Sesaji Dewi Sri
- Sesaji Bathara Wisnu
- Sesaji Bathara Kama
- Sesaji Kahyangan
- Bayu Saketi
- Pancasona
- Cakra Narendra
- Mageri Urip
- Buto Kesurupan

Kebutuhan Dasar Untuk Dapat Melakukan Operasi Telik Sandi

Anda dapat melakukan operasi telik sandi jika :
1. Tersedia Telik Sandi
2. Kondisi fisik Telik Sandi mencukupi

Berhasil tidaknya melakukan Operasi Telik Sandi tergantung pada kehebatan Telik Sandi kita, kehebatan Telik Sandi musuh, tingkat kesulitan dan faktor keberuntungan.

Anda dapat melakukan operasi telik sandi ke kerajaan lain jika :
1. Kerajaan yang anda serang berada dalam satu Dewan Raja
2. Kerajaan yang anda serang berlainan Dewan Raja (hubungan Politik **PERANG**)
3. Kerajaan yang anda serang berlainan Dewan Raja (kerajaan anda dan kerajaan musuh sama-sama mengikuti duel di Puncak Mahameru selama masa duel sedang berlangsung)

Perlu diketahui bahwa, kondisi fisik Telik Sandi akan selalu berkurang setiap kali melakukan aktifitas operasi telik sandi. Pengurangan kondisi fisik Telik Sandi tergantung dari jenis makhluk yang digunakan. Namun, kondisi fisik tersebut akan bertambah sedikit demi sedikit setiap hari (waktu permainan) sampai kembali mencapai kondisi 100 %.

Rasio Telik Sandi adalah perbandingan antara jumlah telik sandi yang dimiliki terhadap luas kerajaan ditambah bonus-bonus kekuatan telik

sandi yang ada

Kehebatan Telik Sandi tergantung pada :
1. Perbandingan jumlah Telik Sandi dengan luas kerajaannya
2. Kondisi fisik Telik Sandi
3. Bonus-bonus kekuatan Telik Sandi, seperti :
    - Ilmu pengetahuan (ilmu telik sandi)
    - Gua rahasia (daya serang dan bertahan Telik Sandi)
    - Bonus makhluk tertentu
    - Bonus jika menjadi Sesepuh
    - Bonus ketenaran

Telik Sandi yang anda kirim dapat tewas disaat menjalankan tugasnya. Semakin banyak yang anda kirim, jumlah yang tewas akan semakin besar. Namun jumlah yang dikirim juga menentukan tingkat keberhasilan dan hasil yang didapat.

Tingkat Kesulitan Dalam Melancarkan Operasi Telik Sandi

Tingkat kesulitan tergantung pada jenis operasi telik sandi yang dilancarkan, rasio Telik Sandi, dan luas kerajaan.
Melancarkan operasi telik sandi akan semakin susah jika :
- Luas Kerajaan anda <= 0,70 x Luas Kerajaan sasaran
- Luas Kerajaan anda >= 1,43 x Luas Kerajaan sasaran (jauh lebih besar)

Tingkat Kematian Telik Sandi Dalam Melancarkan Operasi Telik Sandi

Dipengaruhi oleh beberapa faktor dengan kriteria sebagai berikut :
- Rasio Telik Sandi musuh jauh lebih kuat
- Luas Kerajaan anda <= 0,70 x Luas Kerajaan sasaran
- Luas Kerajaan anda >= 1,43 x Luas Kerajaan sasaran (jauh lebih besar)
- Kesuksesan/kegagalan dalam melaksanakan Operasi Telik Sandi

Hasil Operasi Telik Sandi

Hasil dari operasi telik sandi tergantung pada :
- Persentase bangunan Gua Rahasia yang dimiliki
- Jumlah Telik Sandi yang dikirim
- Perbandingan Telik Sandi musuh

Perhatian : bagaimanapun juga anda harus selalu melatih para Telik Sandi. Jika rasio Telik Sandi anda terlalu kecil, maka Telik Sandi musuh yang berhasil akan mendapatkan hasil yang lebih banyak dari hasil normal yang seharusnya didapatkan.

Namun, pihak yang melancarkan operasi Telik Sandi tadi, harus memiliki rasio Telik Sandi yang tidak sedikit pula.

Contoh :
Secara normal, 1 Telik Sandi dapat mencuri 100 ripis

uang (misalnya saja). Namun jika rasio Telik Sandi anda besar dan rasio Telik Sandi musuh sangat kecil, maka 1 Telik Sandi anda dapat mencuri 300 ripis uang musuh tersebut.

Jenis-Jenis Operasi Telik Sandi

Mencuri Uang, anda dapat mencuri uang kerajaan lain. Jumlah uang yang berhasil anda curi tergantung kepada persediaan uang mereka dan jumlah Telik Sandi yang anda kirim. (mudah)

Mencuri Makanan, anda dapat mencuri makanan kerajaan lain. Jumlah makanan yang berhasil anda curi tergantung kepada persediaan makanan mereka dan jumlah Telik Sandi yang anda kirim. (agak susah)

Mencuri Daun Lontar, anda dapat mencuri daun lontar kerajaan lain. Jumlah daun lontar yang berhasil anda curi tergantung kepada persediaan daun lontar mereka dan jumlah Telik Sandi yang anda kirim. (mudah)

Mencuri Menyan, anda dapat mencuri menyan kerajaan lain. Jumlah menyan yang berhasil anda curi tergantung kepada persediaan menyan mereka dan jumlah Telik Sandi yang anda kirim. (mudah)

Menculik Penduduk Sipil, anda dapat menculik penduduk sipil kerajaan lain untuk dijadikan penduduk sipil kita. Jumlah penduduk sipil yang berhasil anda culik tergantung kepada jumlah penduduk sipil mereka dan jumlah Telik Sandi yang anda kirim. (sangat susah)

Meracuni Populasi, anda dapat meracuni populasi kerajaan lain yang dapat mengakibatkan tewasnya penduduk sipil secara mengenaskan. Selain itu, efek samping dari operasi telik sandi ini adalah terbunuhnya pasukan alit, pasukan khusus menyerang/bertahan, dan pasukan elit kerajaan musuh secara random. (sangat susah)

Membunuh Resi/Dukun, anda dapat membunuh Resi/Dukun kerajaan lain. Jumlah Resi/Dukun yang berhasil anda bunuh tergantung kepada jumlah Resi/Dukun mereka dan jumlah Telik Sandi yang anda kirim. (sangat susah). Namun jika **Kurawa** melakukan operasi ini ke **Wanamarta** (susah), dan efeknya lebih dahsyat.

Menghancurkan Rumah Musuh, efek dari operasi telik sandi ini adalah hancurnya rumah yang dimiliki oleh kerajaan sasaran. Jumlah rumah yang berhasil dihancurkan tergantung kepada kehebatan dan jumlah Telik Sandi yang anda kirim. (sangat susah)

Mencuri Data Bangunan, anda dapat mencuri data bangunan kerajaan lain. Dengan data ini, anda akan dapat mengetahui kehebatan kerajaan tersebut khususnya persentase Benteng yang mereka miliki. Dengan demikian, anda dapat menentukan berapa bala tentara yang seharusnya anda kirim untuk menyerbu kerajaan tersebut. Data yang didapat Telik Sandi anda dijamin pasti akurat (jika berhasil). (mudah)

Mencuri Data Bala Tentara, anda dapat mencuri

data bala tentara kerajaan lain. Dengan data ini, anda dapat mengetahui berapa jumlah bala tentara musuh yang sedang keluar dan kapan kembalinya. Namun, data jumlah bala tentara yang didapat tersebut tidak 100 % akurat. Keakuratan data tergantung kepada kehebatan dan jumlah Telik Sandi yang dikirim. Hanya data lamanya perjalanan bala tentara saja yang 100 % akurat. (mudah)

Merampok, mencuri uang, makanan, daun lontar dan menyan dalam satu kali aksi. (susah)

Sesaji Raja Agung

Sesaji Raja Agung merupakan upacara sakral yang dilakukan oleh pemimpin sebuah kerajaan untuk memperoleh mendapatkan kekuatan dahsyat Titisan Agung. Upacara ini dilakukan di kawasan Singgasana Raja Agung. Jika seseorang sudah berniat melakukan upacara sakral ini, semua Titisan Agung yang telah bersemayam sebelumnya ataupun sedang melakukan proses upacara, maka semuanya tadi akan sirna seketika dan akan tergantikan dengan niatan yang baru.

Syarat Sesaji Raja Agung

Luas Kerajaan minimal 750 depa
Ketenaran minimal 1.000
Nilai Perang minimal 50

Proses Sesaji Raja Agung

Setiap kali berniat mengadakan upacara Sesaji Raja Agung (mengklik tombol "**Sesaji Raja Agung**" di permainan), maka Nilai Perang akan berkurang 50.
Lama proses Sesaji Raja Agung (Lama Proses Menitisnya Titisan Agung) adalah 40 hari Kurusetra.

Kekuatan Titisan Agung

Titisan Agung memiliki kekuatan yang sangat dahsyat

untuk menambah daya serang/bertahan pasukan dalam peperangan. Titisan Agung hanya akan sirna dengan sendirinya jika Luas Kerajaan < 750 depa atau Ketenaran < 1.000.

Ada 18 Titisan Agung dimana tiap-tiap makhluk memiliki Titisan Agung yang berbeda-beda nama dan kekuatannya.

No.	Nama Titisan Agung	Daya Serang	Daya Bertahan
1	Yudhistira	+ 0 %	+ 30 %
2	Bima	+ 20 %	+ 10 %
3	Arjuna	+ 30 %	+ 0 %
4	Hanoman	+ 15 %	+ 15 %
5	Subali	+ 20 %	+ 10 %
6	Sugriwa	+ 10 %	+ 20 %
7	Jatayu Emas	+ 15 %	+ 15 %
8	Jatayu Perak	+ 10 %	+ 20 %
9	Jatayu Perunggu	+ 20 %	+ 10 %
10	Duryudana	+ 20 %	+ 10 %
11	Karna	+ 30 %	+ 0 %
12	Aswatama	+ 0 %	+ 30 %
13	Durga	+ 30 %	+ 0 %

14	Dasamuka	+ 20 %	+ 10 %
15	Niwatakawaca	+ 10 %	+ 20 %
16	Setan Gagak	+ 20 %	+ 10 %
17	Setan Ringin	+ 0 %	+ 30 %
18	Setan Ulo	+ 30 %	+ 0 %

No 1,2,3 milik Ksatriya
No 4,5,6 milik Wanamarta
No 7,8,9 milik Jatayu
No 10,11,12 milik Kurawa
No 13,14,15 milik Raksasa
No 16,17,18 milik Dedemit

Jimat Jagad Raya Kurusetra

Jimat merupakan pusaka keramat Dewan Raja yang terbuat dari Mutiara Tirtapawitrasari dan dapat memberikan pengaruh yang sangat buruk bagi Dewan Raja musuh yang terkena jimat tersebut. Setiap Dewan Raja dapat membuat jimat tersebut. Untuk membuat jimat, dibutuhkan kerjasama yang menyeluruh antar anggota Dewan Raja. Semakin kompak Dewan Raja tersebut, proses pembuatan jimat akan semakin cepat. Jimat tidak dapat diperbaiki dan jika sudah musnah, maka musnahlah jimat tersebut. Namun anda dapat membuatnya kembali jika jimat yang lama telah musnah. Selama jimat belum musnah, Dewan Raja anda tidak dapat membangun jimat yang lain. Jika sebuah Dewan Raja telah berniat membuat jimat, maka niatan itu tidak akan dapat dicegah lagi, artinya Dewan Raja yang bersangkutan tidak akan dapat membatalkan proses pembuatan jimat.

Syarat Pembuatan Jimat

Telah memiliki Sesepuh.
Jika niat membuat jimat sudah diucapkan oleh seorang Sesepuh, maka proses pembuatan jimat akan selalu berjalan sampai jimat itu selesai (tidak dapat dibatalkan).
Nama jimat hanya bisa ditentukan oleh Sesepuh.
Minimal ada 5 kerajaan di Dewan Raja itu yang memiliki Nilai Kerajaan di atas 100.000.
Proses pembuatan membutuhkan Mutiara Tirtapaitrasari.

Semua anggota Dewan Raja yang bersangkutan harus berperan menyumbang Mutiara Tirtapawitrasari agar pembuatannya cepat selesai.

Mutiara Tirtapawitrasari Jimat

Mutiara Tirtapawitrasari bisa diperoleh dengan cepat jika kerajaan anda memiliki sumberdaya yang cukup.
1 Mutiara Tirtapawitrasari membutuhkan :

- Uang 2.000 ripis
- Makanan 2.000 kilo
- Daun Lontar 25
- Menyan 25
- Nilai Perang 1

Jumlah Mutiara Tirtapawitrasari yang dibutuhkan untuk menyelesaikan jimat berbeda-beda tergantung total Nilai Kerajaan di Dewan Raja tersebut. Yang pasti, jumlah Mutiara Tirtapawitrasari terkecil yang dibutuhkan adalah 2.000 mutiara. Kebutuhan ini akan selalu bertambah seiring dengan semakin besarnya total Nilai Kerajaan Dewan Raja yang bersangkutan.

Manfaat Jimat

Jimat akan bermanfaat jika sudah jadi. Manfaatnya adalah : **Jimat dapat dilontarkan ke Dewan Raja musuh**. Syarat-syarat peluncuran jimat :

- Jimat telah selesai dibuat
- Status Hubungan Politik kedua belah pihak PERANG

Jika Dewan Raja A melontarkan jimat ke Dewan Raja

B, maka selama jimat itu ada :

Populasi maksimum semua anggota Dewan Raja B berkurang - 2,5 %.
Pertambahan populasi per hari semua anggota Dewan Raja B berkurang - 50 %.
Produksi sawah semua anggota Dewan Raja B berkurang - 10 %.
Pendapatan uang dari pajak harian semua anggota Dewan Raja B berkurang - 60 %
Jika anggota Dewan Raja A menyerang anggota Dewan Raja B, daya bertahan anggota Dewan Raja B berkurang - 25 %
Jika anggota Dewan Raja B menyerang anggota Dewan Raja A, daya serang anggota Dewan Raja B berkurang - 25 %

Memusnahkan Jimat

Jimat musuh akan musnah jika kondisi jimat (kekuatannya) 0 %. Anda dapat mempercepat pemusnahan jimat musuh dengan kekuatan Resi/Dukun dan Menyan. Menyan yang dibutuhkan berfluktuasi terhadap luas kerajaan masing-masing. Semakin tinggi kekuatan Resi/Dukun yang dimiliki oleh sebuah kerajaan, maka daya hancur Resi/Dukun kerajaan tersebut beserta tingkat keberhasilannya akan semakin besar.

Kehebatan Resi/Dukun tergantung pada :
1. Perbandingan jumlah Resi/Dukun dengan luas kerajaannya
2. Kondisi fisik Resi/Dukun
3. Bonus-bonus kekuatan Resi/Dukun :

- Persentase ilmu pengetahuan (ilmu gaib)
- Persentase pertapaan (daya serang dan bertahan Resi/Dukun)
- Bonus makhluk tertentu
- Bonus jika menjadi Sesepuh

Seperti ketika merapal aji-ajian ke daerah musuh, maka memusnahkan jimat pun akan mengurangi kondisi fisik Resi/Dukun dan kemungkinan akan membahayakan nyawa para Resi/Dukun yang anda miliki.

Untuk itu, peran aktif seluruh anggota Dewan Raja sangat dibutuhkan untuk mempercepat pemusnahan jimat musuh yang melanda Dewan Raja yang bersangkutan.

Kondisi Jimat

Jika jimat sudah selesai dibuat dan diluncurkan ke Dewan Raja lain, maka jimat tidak akan hancur jika tidak dihancurkan oleh Dewan Raja yang terkena jimat tersebut.
Jika Perang Dewan Raja telah berakhir dan jimat belum hancur juga, maka jimat akan tetap ada namun tidak akan dapat diperbaiki kondisinya (kekuatannya). Anggap fase jimat ini adalah fase A.
Selama fase A berlangsung dan jimat tidak diluncurkan ke Dewan Raja manapun, maka di setiap pergantian hari Kurusetra, kondisi (kekuatan) jimat akan berkurang sedikit demi sedikit.

Jika kondisi (kekuatan) jimat telah 0 %, maka jimat akan musnah dengan sendirinya.

Duel Puncak Mahameru

Puncak Mahameru merupakan puncak Gunung yang terletak di kawasan Pancer. Disinilah tempat para kerajaan Pancer Kamulan melakukan duel yang sering disebut juga Perayaan Tujuh Purnama. Di puncak ini terdapat sebuah mutiara sebesar biji jagung namun memancarkan cahaya mengkilat kemilauan. Hanya raja-raja yang telah memenuhi syarat saja yang mampu memegangnya. Memegangnya berarti bersedia mengikuti duel di Puncak Mahameru. Mutiara ini dikenal dengan nama Mutiara Purnama Mahameru.

Syarat Awal Mengikuti Duel Puncak Mahameru

Nilai Kerajaan minimal : selalu berubah-ubah
Ketenaran minimal 1.000

Proses Duel Puncak Mahameru

Pada dasarnya, barangsiapa yang sudah berniat mengikuti duel di Perayaan Tujuh Purnama, mereka semua tidak akan dapat mengundurkan diri dari proses duel tersebut. Bahkan untuk melakukan bunuh diripun tidak akan bisa.
Di awal hari Perayaan Tujuh Purnama akan dicek kembali kerajaan-kerajaan yang mengikuti duel apakah memenuhi syarat awal mengikuti duel atau tidak. Jika tidak, maka akan otomatis keluar dari arena Perayaan Tujuh Purnama.

Selama proses Perayaan Tujuh Purnama, sesama peserta duel dapat saling menyerang tanpa harus

melalui Perang antar Dewan Raja. Namun, syarat-syarat kesetaraan dalam perhitungan Ketenaran masih berlaku dalam duel ini.

Nilai Duel

Selama mengikuti Duel Mahameru, jika berhasil menyerang/melontarkan aji-ajian menyerang/melakukan kegiatan telik sandi menyerang ke kerajaan lain, akan mendapatkan Nilai Duel. Nilai Duel ini akan di dapat jika Luas Kerajaan musuh > 0,70 Luas Kerajaan anda.

Bintang Mahameru

Yang berhasil mengumpulkan Nilai Duel tertinggi akan mendapatkan anugerah Bintang Mahameru.

Bertapa

Jika anda bukan seorang pemain yang selalu dapat memainkan Game ini setiap hari, jika anda terpaksa harus meninggalkan game ini sejenak karena ada keperluan lain namun tidak ingin kerajaannya binasa begitu saja, maka fitur "Bertapa" merupakan solusi terbaik bagi para penggemar Game Kurusetra yang ingin terus bermain tanpa ada rasa khawatir kerajaannya tidak terurus karena sibuk menangani urusan lain di luar Game ini.

Dimanakah saya bisa memutuskan untuk bertapa ?

Setelah anda login, masuklah (klik) **Setting Permainan**.

Masa (Lamanya) Bertapa

Lama bertapa minimal adalah 7 x 24 jam (waktu sebenarnya). Selama masa minimal bertapa belum berakhir, anda tidak dapat login ke permainan Kurusetra. Namun jika selama 2 minggu anda tidak pernah login lagi (tidak membebaskan diri dari status bertapa), maka secara otomatis login anda akan dihapus.

Apa yang terjadi dalam masa bertapa ?

> Kerajaan anda tidak dapat diberi bantuan, tidak dapat diserang, tidak dapat disusupi telik sandi, dan tidak dapat terkena aji-ajian.
> Uang, makanan, daun lontar, menyan, populasi, dan semua sumberdaya yang ada, tidak akan mengalami perubahan (tidak diupdate).

Jika Dewan Raja anda terkena jimat/kutukan, maka kerajaan anda akan terkena jimat/kutukan juga, namun tidak akan berpengaruh apa-apa selama kerajaan anda masih dalam masa bertapa.
Nilai Ketenaran dan Nilai Perang akan tetap berkurang secara otomatis seperti aturan biasa.

Syarat bertapa

Pasukan terakhir yang pernah keluar untuk berperang minimal 24 jam yang lalu (waktu sebenarnya).
Semua pasukan harus berada di dalam kerajaan (tidak ada yang sedang berperang).
Tidak sedang mengikuti duel di Puncak Mahameru.
Tidak dalam keadaan sedang membangun, melatih, belajar, dan eksplorasi.
Kondisi fisik Resi/Dukun dan Telik Sandi 100 %.